



PLAY

Quantum Leap Stormdrum 3 Virtuelles Instrument

Benutzerhandbuch

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Die Informationen in diesem Dokument können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern und stellen keine Verbindlichkeit seitens East West Sounds, Inc. dar. Die Software und die Klänge, auf das sich dieses Dokument bezieht, sind Gegenstand des Lizenzabkommens und dürfen nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil dieser Publikation darf kopiert oder reproduziert werden oder auf eine andere Art und Weise übertragen oder aufgenommen werden, egal für welchen Zweck, ohne vorherige schriftliche Erlaubnis von East West Sounds, Inc. Alle Produkt- und Firmennamen sind TM oder ® Warenzeichen seiner jeweiligen Eigentümer.

Solid State Logic (SSL) Channel Strip, Transient Shaper und Stereo Kompressor sind von Solid State Logic lizenziert. SLL und Solid State Logic sind eingetragene Warenzeichen von Red Lion 49 Ltd.

© East West Sounds, Inc., 2013. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

East West Sounds, Inc.
600 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028
USA

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:
licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:
info@eastwestsounds.com
<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 2 Über EastWest und Quantum Leap
- 3 Produzent: Nick Phoenix
- 4 Perkussionist: Mickey Hart
- 5 Danksagung
- 6 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 7 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Willkommen

Über EastWest und Quantum Leap

Gründer und Produzent Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von vielen Auszeichnungen inklusive dem „Toningenieur des Jahres“. Im Jahre 2005 nannte „The Art of Digital Music“ ihn einen der „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch. Im Jahre 1988 gründete er EastWest, den von der Kritik am meisten gefeierten Klangentwickler der Welt. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit 20 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht.

1997 begann die Partnerschaft mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix und der Gründung von Quantum Leap, einer komplett zu EastWest gehörenden Abteilung, um hoch qualitative, kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu erstellen. Die virtuellen Instrumente von Quantum Leap sind meistens von Nick Phoenix produziert. Einige der größeren Produktionen, wie z.B. Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs und Quantum Leap Pianos wurden von Doug Rogers und Nick Phoenix koproduziert. Als Komponist begann Phoenix 1994 Filmtrailer und Werbespots zu schreiben. Heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken wie z.B. Tomb Raider 2, Terminator 3, Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Harry Potter 2, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Blood Diamond, Nachts im Museum und der Da Vinci Code komponiert oder lizenziert. Quantum Leap hat sich zu einem der weltweit führenden Hersteller von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt.

2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (vorher bekannt als United Western Recorders) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000 m² große Anlage beherbergt seit dem Umbau fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

Produzent: Nick Phoenix

Nick gründete Quantum Leap und neben seinen Koproduktionen mit Doug Rogers, hat er alle Titel produziert. „Ich bin ein Sample Verrückter. Meine Arbeit als Komponist gibt mir eine einzigartige Einsicht was ein Komponist wirklich benötigt“. Nick schiebt seit über 19 Jahren Musik für Filmtrailer.



Seine Firma „Two Steps From Hell“ ist die Top Trailer Musikfirma in der Welt. Two Steps Alben sind beständig in den Top 100 auf iTunes und das erste Album erreicht demnächst Gold-Status. Two Steps From Hell gab sein erstes Konzert im Juni 2013 im Walt Disney Konzertsaal.

Perkussionist: Mickey Hart

Mickey Hart ist bekannt für seine fast drei Jahrzehnte als integraler Bestandteil einer außergewöhnlichen Expedition in den Geist und die Seele der Musik, bekannt durch die Rock und Roll Band The Grateful Dead. Als eine Hälfte der Perkussionszwillinge, auch bekannt als die Rhythm Devils, überschritten Mickey und Bill Kreutzmann die Konventionen des Rock-Drummings. Ihre ausgedehnten polyrhythmischen Ausflüge waren die Höhepunkte der Grateful Deads Shows. Sie führten das Publikum in eine ständig wachsende Sammlung von Schlaginstrumenten aus der ganzen Welt ein. Ausflüge in diese exotischen Klänge heizten Mickeys Wunsch ein, viel über die verschiedenen Kulturen, die sie produzierten, zu lernen.



Seine unermüdlichen Studien der weltweiten Musik führte Mickey zu vielen großen Lehrern und Mitarbeitern, darunter seine Partner in Planet Drum Zakir Hussain, Babtunde Olatunji und Airto Moreira. Planet Drum unter eigenen Namen erschienenes Album erreichte nicht nur die Nr.1 der Billboard WorldMusic-Charts für über 26 Wochen, es erhielt auch den Grammy für das beste World Music Album 1991 – der erste Grammy der überhaupt in dieser Kategorie vergeben wurde. Hart nahm den Grammy für das beste Contemporary WorldMusic Album im Jahr 2007 mit nach Hause, für das Global Drum Project mit Zakir Hussain, Sikiru Adepoju und Giovanni Hidalgo. Er veröffentlichte sein neuestes von der Kritik gefeiertes Album, Mysterium Tremendum, im Jahre 2012.

Danksagung

Produzent

Nick Phoenix

Ausführender Produzent

Doug Rogers

Projektkoordinierung

Doug Rogers, Rhys Moody und Nick Phoenix

Entwickler

Nick Phoenix, Ken Sluiter, Jeremy Miller

Perkussionisten

Mickey Hart, Nick Phoenix, Chalo Eduardo, Greg Ellis

Editing und Programmierung

Justin Harris, Nick Phoenix, Mike DiMattia, Andrzej Warzocha,
Jason Coffman, Pierre Martin, Arne Schulze

Art Direction

Steven Gilmore, Thomas Merkle, Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody

Software

Klaus Lebkücher, Klaus Voltmer, Bartłomiej Bazior, Adam Higerd,
Truc Phan, Stefan Holec, Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody,
Elon Arbiture, Helen Evans

Handbuch

John Philpit

Speziellen Dank an

Remo

Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

Alle Dokumentationen für das EastWest PLAY Advanced Sample System und seinen Bibliotheken werden als Adobe Acrobat Dateien ausgeliefert, sogenannte PDFs. Diese Dateien können am Bildschirm gelesen werden oder auf Papier ausgedruckt werden.

Jedes Mal, wenn Sie eine der PLAY Systembibliotheken installieren, werden zwei Handbücher auf Ihren Rechner kopiert:

- Das Handbuch, welches das gesamte PLAY-System beschreibt. Dieses ist das größere der beiden Handbücher. Es beschreibt, wie man das System installiert und beleuchtet alle Aspekte der Software, die für alle Bibliotheken zutreffen.
- Das bibliotheksspezifische Handbuch, so wie dieses, welches Sie gerade lesen. Dieses kleinere Dokument beschreibt die Aspekte, die sich von den anderen Bibliotheken unterscheiden, wie zum Beispiel die Liste der beinhaltenden Instrumente und Artikulationen.

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

Durch Öffnen der Lesezeichen auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers kann der Benutzer direkt zu den einzelnen Themen des Dokumentes springen. Bedenken Sie aber, dass ältere Versionen des Acrobat Readers nicht alle Funktionen unterstützen. Der aktuellste Acrobat Reader kann von der Adobe Webseite umsonst heruntergeladen werden. (Als Beispiel für einen sogenannten Hyperlink, können Sie [hier](#) klicken, um direkt auf die Adobe Webseite zu gelangen.)

Während Sie dieses oder andere Handbücher auf dem Bildschirm lesen, können Sie die Seite vergrößern, um mehr Details der Grafiken zu sehen oder die Seite verkleinern, um mehr von einer Seite auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn eine Grafik der Benutzeroberfläche oder ein Diagramm unscharf oder unleserlich aussieht, sollten Sie mit den Mitteln des Acrobat Readers die Grafik oder das Diagramm vergrößern.

Das Hauptnavigationssdokument

Da das EastWest PLAY System eine Kollektion von Komponenten ist, jedes mit seinem eigenen Handbuch, gibt es das Hauptnavigationssdokument (HND), um dem Benutzer ein rasches Wechseln zwischen den einzelnen PDFs am Bildschirm zu erlauben. Dieses HND ist ein einseitiges Dokument mit Hyperlinks zu dem PLAY System Handbuch und allen Handbüchern der einzelnen Bibliotheken. Hyperlinks zu dem HND sind in der Titelseite jedes Kapitels in jedem Handbuch zu finden. Von dort aus können Sie jedes Handbuch der Kollektion öffnen.

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Stormdrum 3 lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu gehen und

dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationssdokument zu öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl SD3, als auch das PLAY System Handbuch.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Für die aktuellsten Informationen besuchen Sie bitte die Supportseiten auf der EastWest-Webseite. Dort finden sie folgendes:

- Informationen, die erst nach der Erstellung des Handbuches zu Verfügung standen
- FAQ-Seiten, die eventuell Antworten auf Ihre Fragen beinhalten
- Vorschläge von EastWest und anderen Benutzern des EastWest PLAY Systems
- Neuigkeiten über kommende Versionen

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

Sie können außerdem die EastWest Online Foren besuchen. Dort können Sie Kommentare und Fragen von anderen Benutzern lesen und auch eigene Fragen und Kommentare einstellen. Die vielen Besucher der Foren sind eine gute Quelle für hilfreiche Informationen über sowohl technische als auch musikalische Aspekte dieser Software.

Die Adresse der Foren ist:

<http://www.soundsonline-forums.com>



PLAY

2. Quantum Leap Stormdrum 3 Eine Übersicht

- 9 Das Konzept der Stormdrum 3 Bibliothek
- 11 Einige Wort vom Produzenten
- 12 Was ist dabei
- 12 Hardware-Voraussetzungen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Quantum Leap Stormdrum 3, ein Überblick

Das Konzept der Stormdrum 3 Bibliothek

Mehr als 5 Jahren nach dem Erscheinen von „Quantum Leap SD2 – The Next Generation“ hat der Produzent dieses preisgekrönten virtuellen Instruments, Nick Phoenix, eine völlig neue Sammlung von Perkussionsinstrumenten veröffentlicht, Quantum Leap SD3.

Diese Perkussionsbibliothek wurde an derselben Stelle, EastWest Studios in Hollywood, Kalifornien, aufgenommen wie die drei EastWest/Quantum Leap Produkte der Hollywood Serie: Streicher, Blechbläser und Holzbläser. Deshalb funktionieren diese Bibliotheken auch gut miteinander, da sie eine konsistente Klangqualität haben. Und wie die Diamond Editionen der früheren „Hollywood“-Bibliotheken enthält die Bibliothek Samples, die mit 5 Sätzen von Mikrofonen gleichzeitig aufgenommen wurden, die Sie mit der PLAY Software zusammen mischen können. Sie erhalten dadurch die benötigte klangliche Präsenz, von ganz nah und intim bis hin zu groß. Mehr Informationen zu den Mikrofonpositionen finden Sie auf Seite 59.

Um die Vielfalt der Instrumententypen, die Nick Phoenix für seine neue Bibliothek suchte, zu erreichen, griff er auf die private Sammlung des legendären Schlagzeugers Mickey Hart und die Leihgabe von mehreren Trommeln der Firma Remo, handverlesen durch den Trommelpionier Remo selbst, zu.



Nick Phoenix, Mickey Hart und Remo im Kontrollraum der EastWest Studios.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Die SD3 Bibliothek besteht nicht ausschließlich aus ungewöhnlichen Instrumenten. Sie verfügt über einige der am natürlichsten und realistischsten aufgenommenen Standardschlagzeugs überhaupt. Dazu gehören Instrumente wie Bongos, Tablas, Doumbeks, Kajons und Djembes.

Eine der beliebtesten Instrumentengruppen in SD2 sind die Taiko-Trommeln. Diese neue Bibliothek verfügt über eine völlig neue Zusammenstellung dieser manchmal riesigen japanischen Wunderwerke und die umfassendste, authentische und beeindruckende Gruppe von Taiko-Instrumenten, die jemals aufgenommen wurden.



Remo, Chalo Eduardo und Mickey Hart beim Vorbereiten einer größeren Remo-Trommel.

Das virtuelle Instrument SD3 enthält nicht nur einzeln aufgenommene Instrumente, sondern auch temposynchrone Perkussions-Performances, geplant und aufgenommen von Mickey Hart zusammen mit Chalo Eduardo und Nick Phoenix. Es sind Multi-Instrumente mit Loopfragmenten von 23 verschiedenen Jams. Ein Beispiel dieser Jam-Sessions heißt Sambastique und besteht aus 40 einzelnen Fragmenten bei gleichem Tempo, die in jeder beliebigen Reihenfolge angeordnet werden können. Lesen Sie mehr über diese Loops im Abschnitt „The Mickey Hart Live Loops Folder“ beginnend auf Seite 55.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Einige Wort vom Produzenten

„Als ein lebenslanger Grateful Dead Fan und ein Schlagzeug-Verrückter war es ein Traum für mich, mit Mickey Hart zusammen ein virtuelles Instrument zu erschaffen. Die unglaublichen und oftmals einzigartigen Klänge von Quantum Leap Stormdrum 3 werden Komponisten die kommenden Jahrzehnte begeistern. SD3 hat den gleichen Aufbau wie SD2. Sie bietet akustische Schlagzeug-Multi-Samples in den folgenden Kategorien: Große Trommeln, kleine Trommeln, Metall, Holz, Shaker und die Taiko-Familie, aber hier enden auch die Gemeinsamkeiten. SD3 hat weitergehende Techniken, mehr Round Robins, 5 separate Mikrofonpositionen, bessere Instrumente, bessere Ausführung und Performance und noch mehr Magie als SD2. Sie hat auch die größte und authentischste Taiko-Sammlung die je aufgenommen wurde, vom kleinsten Ton einer kleinen Shime Daiko, bis hin zu großen Ensembles und der 800 Pfund (360 Kilo) Monster-Taiko.“

„Am Ende der Aufnahmesession verbrachten wir die Hälfte des Tages mit Aufnahmen von Vier-Mann-Grooves. Das Zusammenspiel mit Mickey war wie das Einnehmen einer Peyotl und das Springen auf einen Quasar. Diese Performances sind eine Bonussektion in SD3, gesteuert durch exzellente Zeitkomprimierung und Expansion. In SD3 war unser Fokus darauf gerichtet, Mickeys unvergleichliche Sammlung von Schlaginstrumenten in der bestmöglichen Art und Weise mit Multi-Samples aufzunehmen. Sie ist sehr flexibel. Und beachten Sie auch, dass sogar die Nahaufnahmen von 8 Mikrofonen stammen.“

„Das virtuelle Instrument ist sein Vermächtnis und auch meins. Nach den Sessions sagte Mickey zu mir, dass ich ein Verrückter sei, und dass er es weiß, wenn er einen sieht. Ich bin stolz darauf.“

Nick Phoenix



Jammin im EastWest Studio 1: Nick, Mickey, Chalo, eine Menge Schlagzeug und viele Mikrofone.

Was ist dabei

Die Quantum Leap Stormdrum 3 Bibliothek, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Annähernd 87 Gigabytes von 24bit, 44,1 KHz Samples
- Die EastWest PLAY Advanced Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationscode, welcher die Lizenz darstellt, die sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY System als auch das virtuelle Instrument Quantum Leap Stormdrum 3
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

Ein benötigtes Teil, welches nicht dabei ist, ist der iLok Sicherheitsschlüssel. Wenn Sie bereits einen von einem vorherigen Kauf besitzen, können Sie diesen benutzen. Ansonsten müssen Sie sich noch einen kaufen. Sie können diesen von vielen Händlern, die auch EastWest und Quantum Leap Produkte verkaufen, erwerben oder Sie können ihn auch online auf www.soundsonline.com kaufen.

Hardware-Voraussetzungen

Im Handbuch des PLAY Systems finden Sie eine komplette Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen, um das PLAY System zu installieren und auszuführen. Zusätzlich wird annähernd 87GB (Gigabytes) an Plattenplatz für eine vollständige Installation von Stormdrum 3 benötigt.



PLAY

3. Die Stormdrum 3 Benutzeroberfläche

- 15 Round Robin Reset Knopf
- 15 Stereo-Spread Regler
- 16 Filter-Regler
- 16 Reverb Regler
- 16 Time-Stretch Tuning
- 17 Sensitivity
- 18 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 18 Die Browser-Ansicht
- 19 Die Mixer-Ansicht
- 20 FX-Plug-Ins in der Mixeransicht
- 30 MIDI-Kontrollcodes (CC) in Stormdrum 3
- 31 Der 6-Band Filter

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Die Stormdrum 2 Benutzeroberfläche

Übersicht über die Benutzeroberfläche

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde. Die Grafik auf dieser Seite gibt eine Übersicht des gesamten Fensters in der Instrumentenansicht.



Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY Systemen Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY System Handbuch beschrieben. Folgende 6 Regler werden hier beschrieben:

- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Filter
- Reverb
- Sensitivity
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Round Robin Reset Knopf

Eine Round Robin Artikulation ist eine, in der mehrere verschiedene Samples aufgenommen wurden, die in allen Parametern wie Lautstärke, Anschlagstärke und so weiter im Großen und Ganzen identisch sind. Die PLAY Engine weiß, wie zwischen zwei oder mehreren Samples während des Abspielens gewechselt werden muss. Das Ziel ist es, den sogenannten „Maschinengewehreffekt“ zu vermeiden. Dieser Effekt entsteht immer dann, wenn dieselbe aufgenommene Note immer wieder mechanisch nacheinander abgespielt wird.

ROUND ROBIN RESET



Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um diese Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Instrument aus zwei Samples, A und B, besteht und das Musikstück spielt dieses Sample 7-mal, dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas anders klingen. Dadurch, dass es möglich ist alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

Sie können jederzeit bei Bedarf den Knopf zum Zurücksetzen der Round Robin Artikulationen nutzen. Oder Sie nutzen eine frei auswählbare MIDI-Note oder einen MIDI-Kontroller, um es Instrument für Instrument zurückzusetzen. Nutzen Sie dafür Ihr MIDI-Keyboard oder nehmen Sie die aufgenommenen Daten Ihres Sequenzers dafür. Sehen Sie dafür in der Beschreibung des Einstellungsdialoges nach.

Stereo-Spread Regler

Dieser Regler mit seinen beiden Knöpfen beeinflusst die Breite des Klanges des Instrumentes innerhalb des Klangeindrucks. Steht der Regler ganz links kommt der Sound von der Seite, die im Panorama-Regler eingestellt ist. Je mehr der Regler nach rechts gedreht wird, desto breiter wird die Klangbasis und es fällt schwerer festzustellen, wo im Stereofeld sich das Instrument befindet.



Die Links- und Rechts-Knöpfe (L und R) spezifizieren den Audio-Ursprungeingang für diesen Regler, den linken oder den rechten Kanal. Beachten Sie bitte, dass Sie einen der beiden Tasten klicken können, um den Eingang auf den derzeitig ausgeschalteten zu ändern. Der Knopf mit dem Text „On“ muss leuchten, damit die Knöpfe funktionieren.

Filter-Regler

Die Filter-Regler kontrollieren den Klang des Instruments und sie modifizieren den Klang, indem sie Frequenzen oberhalb einer Frequenz ausfiltern. Dieser Effekt ist allgemein als Low Pass Filter bekannt.

Der Frequenz-Regler bestimmt, ab welcher Frequenz der Klang ausgefiltert wird. (Im Bild rechts ist die Frequenz auf 2kHz eingestellt.) Der Resonanz-Regler bestimmt, wie stark der Filter an der eingestellten Frequenz ‚klingelt‘. Je höher der Resonanz-Regler aufgedreht wird, desto mehr fängt der Klang an zu „klingeln“.



Die Grafik zeigt an, wie der eingestellte Frequenzverlauf sich auf den Klang auswirkt.

Stellen Sie sicher, dass der „On“-Knopf leuchtet, damit die Regler arbeiten.

Reverb Regler



Der normale Reverb-Regler ist im Handbuch der PLAY Engine beschrieben und diese Erläuterungen gelten auch hier.

Der Reverb-Regler in Stormdrum 3 besitzt aber noch einen weiteren Regler, den es in anderen PLA Benutzeroberflächen nicht gibt:

Predelay

Mit diesem Regler stellen Sie ein, ab wann der Hall einsetzen soll, sodass der Anfang der Samples nicht beeinflusst wird. Das sorgt dafür, dass die Anschlagphase des Klanges unverändert bleibt, während der Rest des Klanges den Hall durchläuft.

Time-Stretch Tuning



Diese Regler geben Ihnen die Kontrolle über die Tonhöhe, mit und ohne Veränderung des Tempos der Wiedergabe, abhängig von diversen Faktoren, wie hier unten beschrieben.

Es gibt drei Regler. Einer ist der Regler zum Anheben oder Absenken der Tonhöhe. Dann gibt es noch ein Paar Knöpfe (Tune A und Tune B) zum Einstellen, welchen der zwei Arten der Tonhöhenveränderung Sie verwenden möchten. Der dritte Schalter dient der Auswahl der Qualität.

- Links ist die Option A, der ursprüngliche Ansatz von EastWest zur Tonhöhenveränderung. Mit Taste A ändern Sie die Geschwindigkeit der Wiedergabe, um die Tonhöhe zu beeinflussen. Wenn Sie aber Knopf A mit einem der Presets aus dem Live Loop Verzeichnis verwenden, dann wird das Tempo nicht verändert. Das liegt daran, dass das Tempo bei diesen Presets durch die Einstellung des Host-Tempos (oder wenn es Standalone läuft, durch die Tempo Sync Einstellungen im Advanced Instrument Properties im Hauptmenü) gesteuert wird. Im Live Loops Verzeichnis verändert Tune A nur die Tonhöhe.
- Mit dem Knopf B bleibt die Geschwindigkeit unverändert, selbst wenn der Ausgang in der Tonhöhe verändert wurde. Das gilt für alle Verzeichnisse.

Mit andern Worten, in den meisten Verzeichnissen ist der Ansatz von A und B ziemlich verschieden. In dem Live Loops Verzeichnis ist der Basiseffekt derselbe, nur das Timbre des Instrumentes kann, je nachdem ob A oder B ausgewählt ist, ein bisschen anders klingen.

Es gibt außerdem einen Schalter, mit dem man aus zwei Modi auswählen kann: Normal und hohe Qualität (N und H benannt). Normale Qualität ist der Standard und Sie sollten die hohe Qualität nur in Erwägung ziehen, wenn PLAY auf einem leistungsstarken Rechner läuft, der in der Lage ist, die erforderlichen zusätzlichen Berechnungen für diese Qualitätsstufe durchzuführen.

Beachten Sie bitte, dass die Auswahl der Qualität für alle Instrumente bei B Knopf gilt und beim A Knopf nur für die Loops (so wie die aus dem Mickey Hart Live Loops Verzeichnis), da Loops immer Time-Stretching verwenden.

Sensitivity

Dieser Regler stellt das Verhältnis zwischen der Anschlagstärke des gespielten Tones und der Anschlagstärke des zu hörenden Tones ein. Dass Sie die Empfindlichkeit einstellen können ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn man live spielt, zum Beispiel auf dem Keyboard oder einem Drumpad.



Nehmen zum Beispiel wir mal an, Sie möchten die Töne mit einer hohen Anschlagstärke spielen (z.B. zwischen 80 und 120 von max. 127), aber Sie finden es schwierig, diese hohen Werte auf der Tastatur permanent zu spielen, dann fahren Sie mit der

Maus auf die Kurve des Reglers und ziehen Sie die Kurve so zurecht, dass Sie wie auf dem Bild hier aussieht. Ein mittlerer Anschlag auf der Tastatur klingt dann lauter als normal und Sie spielen dann generell in dem gewünschten lauterem Bereich. Wenn Sie die Kurve in die andere Richtung ziehen, bekommen Sie eine bessere Kontrolle über den unteren Bereich.

Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Die Hüllkurvenregler sind im PLAY-Systemhandbuch beschrieben, weil sie bei jeder PLAY Bibliothek zu finden sind. Nur einige Bibliotheken zeigen auch die grafische Übersicht an (so wie hier zu sehen), insofern ist sie auch nur in diesen Handbüchern beschrieben.

Beachten Sie bitte, dass die Grafik die komplette Länge aller Phasen der Hüllkurve entspricht. Wenn Sie also einen Part in der Hüllkurve ändern, zum Beispiel Decay, sehen Sie wie sich die Länge der anderen Komponenten, Attack und Release, ändert, weil ihre Phasen länger oder kürzer werden. Dieses Verhalten ist so erwartet.



Die Browser-Ansicht

Der Browser verhält sich in allen PLAY-System Bibliotheken identisch. Lesen Sie bitte im PLAY-System Handbuch nach, wie diese Ansicht bedient wird.

Die Mixer-Ansicht

Die Mixer-Ansicht ist neu in PLAY 4. Wie im PLAY 4 Handbuch beschrieben, erlaubt es dem Anwender den Ausgang aller Kanäle in der aktuellen Instanz von PLAY zu sehen und zu steuern. Hier können Sie die Lautstärke und die Panoramaposition genauso wie den MIDI-Eingang und den Audio-Ausgang einstellen. Sie können außerdem jede Spur stumm- oder Solo-schalten (mit den M und S Knöpfen). Bei jedem virtuellen Instrument in PLAY, das mehrere Mikrofonpositionen anbietet, ist es möglich, die Ausgänge dieser Mikrofone zu mischen.

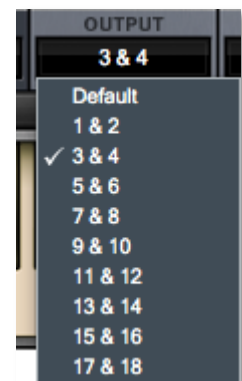


Das Bild oben zeigt den PLAY Mixer mit einem Stormdrum 3 Instrument mit dem Namen 36in Thai Gong Hits, das ganz links geladen ist. Oben steht „Channel 1“, was bedeutet, dass es nur auf MIDI Kanal 1 reagiert. Und wo beim MIDI-Eingang bei den anderen Instrumenten „Omni“ zu sehen ist, bedeutet das, dass sie auf allen MIDI-Kanälen reagieren. Klicken Sie auf den Text, um die Liste mit den möglichen anderen Optionen zu sehen.

Der kleine Knopf mit dem Fader-Symbol, der Gelb leuchtet, wurde gedrückt, um die 5 weiteren Kanäle nach rechts hin zu öffnen. Sie stellen die 5 Mikrofone dieser Bibliothek dar. Bei Bibliotheken, die keine separaten Mikrofonpositionen haben, fehlt dieser Knopf. (Wenn Sie den gelben Knopf noch einmal drücken, dann werden die Mikrofonkanäle nicht angezeigt, so dass Sie mehr andere Kanäle sehen können. Alle eingestellten Werte bleiben erhalten, wenn die Kanäle nicht angezeigt werden). Der Name jedes Mikrofons wird unten angezeigt. Im Bild oben leuchten die Close und HiFi Knöpfe weiß, um anzuzeigen, dass die Samples in

den Speicher geladen sind und die Mikrofone aktiv sind. Um die Samples in den Speicher zu laden oder aus dem Speicher zu entladen, klicken Sie auf den Knopf der Mikrofonposition.

Die Aussteuerungsanzeige und der Fader bei jedem Instrument oder Mikrofon entsprechen dem aktuellen Ausgangspegel für den Audioausgang. Der Panorama-regler oberhalb des Faders stellt die Position des Instruments nach links oder rechts im Stereofeld ein. Beachten Sie auch, dass Sie die einzelnen Mikrofone ebenfalls einzeln einstellen können. Ganz oben bei einem Mikrofonkanal kann ein Knopf mit der Aufschrift REV SND (was für Reverb Send steht) zu sehen sein. Dieser Knopf ist nur bei einigen neueren Bibliotheken zu sehen. Wenn es in Ihrer Benutzeroberfläche fehlt, so wie im Mikrofonkanal links, dann gilt der Rest dieses Absatzes nicht für diese Bibliothek. Er ermöglicht es Ihnen einzustellen, wie viel vom Signal dieses Mikrofons direkt zum gerade ausgewählten Hall ausgegeben wird. Der Rev SND Regler ist ein zweiter Verstärker für das Signal zum Hall und erlaubt Ihnen, bis zu 12dB mehr Hall gegenüber dem Standardausgang auszugeben, oder das Signal um bis zu 60 dB leiser zu machen. Mit anderen Worten, beide Signale, vom Fader und vom REV SND Knopf, werden zusammen an den Hall von PLAY ausgegeben. Dieser Ansatz sorgt für ein konsistenteres Verhältnis zwischen der Lautstärke des Hauptausgangs und der Hallausgänge.



Ganz unten, knapp über dem horizontalen Rollbalken (der nur zu sehen ist, wenn alle Kanäle zusammen breiter sind als das Fenster), gibt es eine Dropdown-Liste mit dem Namen Output. Hier können Sie auswählen, auf welchen der 9 Stereo-Ausgänge die Ausgabe erfolgen soll.

- Für einen Instrumentenkanal ist die Standardeinstellung Main L/R, das erste Paar – und in vielen Projekten wird nur ein Paar verwendet. Klicken Sie auf die Anzeige, um die anderen zu sehen.
- Bei einem Mikrofonkanal ist die Standardeinstellung der Audiokanal des Instrumentenkanals (direkt links der 5 Mikrofonkanäle). Eine Auswahl einer der anderen Paare leitet das Audiosignal zu dem anderen Buspaar. Sie würden wahrscheinlich nur dann etwas anderes als den Standard einstellen, wenn Sie die einzelnen Mikrofonsignale auf einem Mischpult oder einem Mischprogramm außerhalb von PLAY mischen wollen.

FX-Plug-Ins in der Mixeransicht

Stormdrum 3 und PLAY 4 enthalten eine Sammlung von Effekt-Prozessoren die von Solid State Logic (SSL) lizenziert sind, plus einen Faltungshall von EastWest. Sie können dazu verwendet werden, den Audioausgang von spezifischen Instrumenten oder den Mikrofonkanälen zu verändern. Um die Benutzeroberfläche des Plug-Ins für ein Instrument zu öffnen, wechseln Sie zuerst in die Mixer-Ansicht und klicken dort den FX-Knopf in dem Kanal des Instrumentes an. Um die Benutzer-

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

oberfläche eines Plug-Ins im Mikrofonkanal zu öffnen, klicken Sie auf den FX-Knopf in dem Mikrofonkanal.

Die Regler der Plug-Ins stehen auf den Kanälen in einem sogenannten „Drawer“. Beachten sie bitte, dass der untere Teil der Kanäle noch unterhalb des Drawers zu sehen ist, so wie hier im Bild.



Das Bild oben zeigt alle Plug-Ins für ein Instrument, das im zweiten Kanal geladen ist (Acapulco 115 BPM).

Unten am Drawer sind 2 Listen: Eine Preset-Liste (die im Bild leer ist) und eine Kanal-Liste, in der Sie die links und rechts Pfeiltasten dazu verwenden können, um zu verschiedenen Kanälen zu wechseln. Mit dieser Kanal-Liste können Sie sich frei zwischen den Kanälen bewegen, ohne einen Drawer zu schließen und einen neuen öffnen zu müssen.

In dem Effekt-Drawer enthalten sind:

- Ein EQ & Dynamik Plug-In, bestehend aus
 - > Einem Filter
 - > Einem EQ
 - > Einem Kompressor und Noise Gate / Expander
- Einem Transient Shaper Plug-In
- Einem Faltungshall Plug-In
- Einem Stereo-Kompressor Plug-In

Die einzelnen Regler sind in dieser Übersicht detailliert beschrieben.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Um die Benutzeroberfläche aller Plug-Ins wieder verschwinden zu lassen, klicken Sie auf den Knopf mit dem X in der unteren rechten Ecke. Die Einstellungen werden beibehalten, wenn die Regler verschwinden. Alle Werte werden wieder angezeigt, wenn Sie das Plug-In wieder öffnen.

Das folgende Bild zeigt die Plug-Ins wie sie erscheinen, wenn Sie den FX-Knopf in einem Mikrofonkanal klicken. Nur die Plug-Ins im oberen Bereich stehen für einen einzelnen Mikrofonkanal zu Verfügung. Das Bild zeigt die Plug-Ins für das Nah-Mikrofon, wie man in der Kanal-Dropdown-Liste unten rechts sehen kann.



SSLs EQ & Dynamics Kanal Plug-In

In diesem Plug-In passiert das Signal 5 verschiedene Bereiche, die unten einzeln erklärt werden.

Eingangs-und Ausgangsbereich



Der An/Aus-Schalter in der linken oberen Ecke schaltet die Bearbeitung ein.

Drehen Sie den Gain-Regler im Eingangsbereich, um den Pegel des eingehenden Audiosignals einzustellen. Der Pegel nach dem Regler wird links von ihm angezeigt. Als grobe Vorgabe sollte die gelbe -6 gelegentlich leuchten, aber die rote 0 sollte ausbleiben.

Drücken Sie den Ø-Knopf, um die Phase des Eingangssignals zu invertieren.

Der Ausgangsbereich ist der letzte Schritt in der Bearbeitung. Der Gain-Regler steuert den Audiopegel des Ausgangssignals. Stellen Sie den Pegel auf den Wert ein, den Sie benötigen. Die gleiche Regel bezüglich der gelben und roten Lichter wie im Eingangsbereich gilt auch hier.



Der S/C Listen Knopf führt den Dynamics Side Chain auf den Ausgangskanal.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Filterbereich



Die Filter-Regler haben Zugang zu zwei separaten Arten von Filtern. Der schwarze Regler steuert einen 18dB/Oktave Hochpassfilter (20Hz bis 500Hz). Verwenden Sie diesen, um tiefere Frequenzen aus dem Audiosignal zu entfernen. Der lila Regler steuert einen 12dB/Oktave Tiefpassfilter (3kHz bis 22kHz). Verwenden Sie ihn, um höhere Frequenzen zu entfernen.

entfernen.

Drehen Sie den Regler entweder ganz nach links (zum Text OUT), um den Filter auszuschalten. Drehen Sie einen (oder beide) Regler in Uhrzeigersinn, um die Filterfrequenz einzustellen.

Sie können auswählen, wo der Filter im Audiosignal sitzt. Um den Filter direkt nach dem Eingangsbereich zu platzieren, drücken sie den Input-Knopf. Um den Filter in den Dynamics Side Chain zu setzen, drücken Sie den Dyn S/C Knopf. Beachten Sie bitte, dass der Input-Knopf keine Wirkung zeigt, wenn der Dyn S/C Knopf gedrückt ist.

Equalizerbereich

Um den EQ zu verwenden, schalten Sie ihn mit dem „EQ IN“-Knopf ein, der oben in der Mitte dieser Benutzeroberfläche dieses Bereiches ist.



Der EQ Bereich besitzt 4 Bänder und jedes hat seine eigene Farbe. Alle Bänder haben einen Gain und Frequenz-Regler. Die tiefen (LF) und hohen (HF) Bänder sind standardmäßig Shelve-Bänder, können aber auf eine Glocken-Charakteristik (parametrisch) durch Klicken des Bell-Knopfes umgeschaltet werden. Die Glocken-Charakteristik gibt Ihnen mehr Kontrolle über das exakte Aussehen der EQ-Hüllkurve. Die tief-Mitte (LMF) und hoch-Mitte (HMF) Bänder haben zusätzlich zu den Reglern, die die anderen Bänder haben, einen Q-Regler (um die Güte der veränderten Hüllkurve einzustellen).

In der folgenden Tabelle sind die Arbeitsbereiche der Regler von jedem Bereich zu sehen:

Band	LF	LMF	HMF	HF
Frequenzbereich	40Hz – 600 Hz	200 Hz – 2kHz	600Hz – 7kHz	1,5kHz – 22kHz
Gain-Bereich	± 16,5 dB	± 20 dB	± 20 dB	± 20 dB
Q-Güte	–	0,5 – 2,5	0,5 – 2,5	–

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Der E-Knopf in der Mitte schaltet die EQ-Emulation zwischen den G- und E-Serien der Konsole um. Die Unterschiede zwischen ihnen sind in der folgenden Tabelle beschrieben.

G Serie	E Serie
Die Glockenkurve hat eine mehr abgerundete Form bei niedrigen Verstärkungen und die Shelve-Kurve überschreitet Null ein wenig an der Basis der Kurve.	Die Glockenkurve ist mehr punktuell und es gibt keine Überschreitungen bei der Shelve-Kurve.
Der G Serien EQ ist mehr subtil und ist generell mehr für Instrumente und Stimme geeignet.	Der E Serien EQ ist mehr aggressiv und ist daher besser dazu geeignet, problematische Frequenzen zu entfernen. Er ist generell besser fürs Schlagzeug geeignet.
Bitte beachten Sie: Bei voller Verstärkung und bei keiner Verstärkung sind die Kurven der E und G Serien identisch.	

Um den EQ in den Dynamic Side Chain zu bringen, drücken Sie Dyn S/C.

Dynamics-Bereich

Dieser Bereich enthält sowohl die Kompressor als auch die Gate/Expander Regler. Beide Bereiche arbeiten unabhängig voneinander, können aber gleichzeitig zusammenarbeiten und bieten daher eine anspruchsvollen Steuerung des Signalpegels. Ein Beispiel der Benutzeroberfläche ist unten, nach der Beschreibung des Kompressors, zu sehen.

Kompressor: Links sind 3 blaue Regler, um den Kompressor einzustellen: Threshold, Release und Ratio. Um den Kompressor/Limiter einzuschalten, drehen Sie den Ratio-Regler so, dass das Ratio nicht 1:1 ist.

Um den Kompressor in einen ∞ :1 Limiter umzuschalten, drehen Sie den Regler ganz nach rechts.

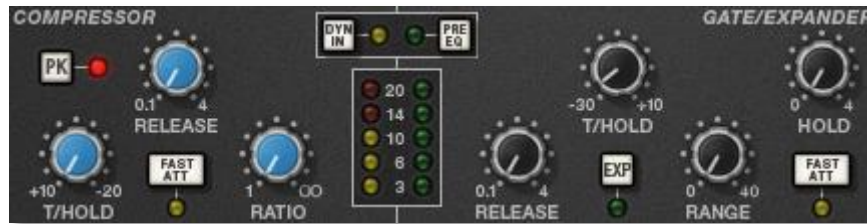
Es gibt keinen Regler für die Aufholverstärkung, da der T/Hold (Threshold) Regler sowohl den Pegel der Absenkung steuert, als auch die Aufholverstärkung und hält so den Ausgangspegel unabhängig von dem Grad der Komprimierung konstant.

Der Release-Regler steuert wie schnell der Pegel wieder auf normal kommt, nachdem der Eingangspegel unterhalb des Schwellwertes (Threshold) abgesunken ist (gemessen in Sekunden). Die Ansprechzeit stellt sich automatisch auf das Audiosignal ein. Um immer eine schnelle Ansprechzeit zu haben, drücken Sie den Fast Att Knopf.

Schalten Sie den PK-Knopf ein, um von einer RMS auf eine Peak Signalerkennung umzuschalten. Im normalen RMS-Modus reagiert der Kompressor auf den Durchschnittspegel und hat eine weiche Knie-Charakteristik. Wenn er im Peak-Modus läuft, reagiert er auf die Spitzen der Signalpegel und hat eine härtere Knie-Charakteristik, was zu einer deutlich stärkeren Komprimierung führt.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Der Stärke der Komprimierung wird auf der linken Seite der zwei Pegelanzeigen in der Mitte des Dynamikbereichs angezeigt.



Noise Gate/Expander: Um das Noise Gate/Expander einzuschalten, drehen Sie den Range-Regler soweit auf, dass er nicht mehr auf null steht. Die grüne Anzeige auf der rechten Seite der beiden Pegelanzeigen in der Mitte des Dynamikbereiches zeigt den Wert der Pegelreduzierung an.

Standardmäßig arbeitet das Noise Gate/Expander als Gate. Um auf Expander umzuschalten, drücken Sie den Exp-Schalter.

Die Threshold-Funktion verwendet verschiedene Pegel, um das Gate für Audio zu öffnen und wieder zu schließen: Der Pegel an dem das Gate öffnet, ist höher als der Pegel an dem es schließt. Mit anderen Worten, wenn der Expander geöffnet ist, bleibt er offen, bis der Signalpegel den leiseren Schließen-Schwellenwert unterschreitet. Das ist als Hysterese bekannt und sehr nützlich, da die Instrumente natürlicher ausklingen. Das Wort „Threshold“ bezieht sich normalerweise auf den Öffnen-Schwellenwert.

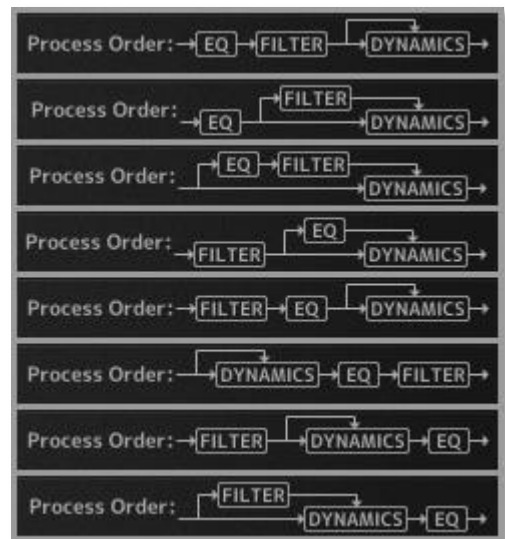
Der Hold-Regler steuert die Zeitverzögerung bevor das Signal beginnt wieder leiser zu werden. Der Release-Regler steuert wie schnell der Pegel zurückgeht. Beachten Sie, dass der Release-Regler mit dem Range-Regler interagiert, was zusammen die Stärke der Verstärkungsreduktion einstellt.

Die Attack-Zeit (die Zeit, die der Expander/Gate benötigt, um sich bei einer Pegelüberschreitung des „Ausgeschaltet“-Schwellenwertes wieder zu „aktivieren“) ist normalerweise auf 1,5ms pro 40dB eingestellt. Drücken Sie den Fast Att-Knopf, um eine schnellere Ansprechzeit (Attack time) von 100µs pro 40dB zu erhalten. Das ist hilfreich bei Signalen mit steil steigenden Flanken, wie zum Beispiel Trommeln.

Verarbeitungsreihenfolge

Das Bild rechts zeigt die 8 möglichen Reihenfolgen der 3 Verarbeitungsschritte an, mit und ohne Side Chain. Das originale Audiosignal beginnt links und das bearbeitete Signal endet rechts bei jedem Diagramm. Die untere (gerade) Linie ist der Standard-Audiopfad. Wenn der EQ und/oder der Filter im unteren Pfad sind, dann ist diese Komponente im Side Chain (wie unten beschrieben). Der zurzeit aktive der 8 Bilder, erscheint in der rechten oberen Ecke des Drawners.

Die Standardreihenfolge ist Filter >> EQ >> Dynamik, mit nichts im Side Chain, wie im 5. Diagramm im Bild zu sehen.



Um den Filterbereich nach dem EQ zu platzieren, deaktivieren Sie den Eingangs-Regler im Filterbereich, so dass das Licht aus ist.

Um den Dynamikbereich vor dem EQ zu platzieren, drücken Sie den Pre EQ Knopf in dem Dynamikbereich, so dass das Licht an ist.

Wenn der Input- und Pre EQ Regler gleichzeitig aktiv sind, ist die Bearbeitungsreihenfolge Filter >> Dynamik >> EQ.

Der Side Chain

Der Side Chain ist ein Pfad für das Audiosignal, um den Dynamikbereich zu steuern, wenn er auf das Haupt-Audiosignal angewendet wird. Der Side Chain ist normalerweise hörbar, kann aber Teile des hörbaren Signals, die Bearbeitung brauchen, hervorheben.

Die EQ- und Filter-Bereiche können dem Dynamics Side Chain zugewiesen werden und erlauben so ein erweitertes Bearbeiten wie De-Esser, wie unten beschrieben. Dies aktiviert man mit den Dyn S/C-Knöpfen in den entsprechenden Bereichen.

Sowohl der EQ- als auch der Filter-Bereich können zusammen auf den Side Chain gelegt werden, wobei der EQ vor dem Filter liegt.

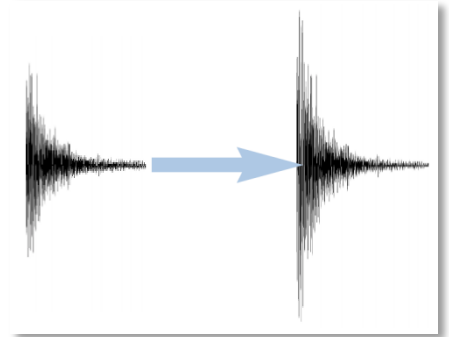
Hier ist ein Beispiel wie man den Side Chain verwenden kann, um ein Zischen des Buchstaben S zu vermindern. Als erstes teilen Sie das Audiosignal in 2 Signale. Der EQ wird dem Signal im Side Chain zugewiesen, um das Zischen lauter zu machen. Dadurch kann der Kompressor den Klang des lauten S im Hauptsignal erkennen und dann leiser machen. Im Hauptsignal ist der Klang des S nun leiser.

Um das Signal zu hören, dass sich im Side Chain befindet, drücken Sie den S/C Listen Knopf in dem Output-Bereich, um das Side Chain Signal auf den Ausgang

zu legen. **Es ist wichtig** daran zu denken, den S/C Listen Knopf wieder auszuschalten, wenn Sie fertig sind den Side Chain abzuhören.

SSLs Transient Shaper Plug-In

Der Transient Shaper erlaubt es Ihnen, den Attack am Anfang eines Schlagzeugschlages (oder jedes Tons) durch Erhöhung der Amplitude des Attack-Anteils des Signals zu verstärken, während Decay und der gehaltene Ton unverändert bleiben. Im Bild rechts ist die Wellenform auf der rechten Seite die bearbeitete Version von der linken. Es lief durch den Transient Shaper, wodurch die Amplitude des Attack-Anteils erhöht wurde.



Schalten Sie den Shaper ein, indem Sie auf den Schalter in der linken oberen Ecke klicken. Die Lichter rechts geben Ihnen eine optische Rückmeldung wie viel vom Attack durch die Gain und Amount-Regler hinzugefügt wird.

Der **Gain**-Regler steuert den Erkennungspegel des Controllersignals und sollte so eingestellt sein, dass nur die Transienten, die Sie verstärken möchten, erkannt werden. Wenn dieser zu niedrig eingestellt ist, wird der Shaper nichts tun, wenn er zu hoch eingestellt ist, wird der Shaper zu viele Transienten erkennen, was zu einem übertriebenen Effekt führt und der Attack erscheint zu lang. Die Voreinstellung von 0dB sollte ein guter Ausgangspunkt sein.

Beachten Sie bitte, dass die Gain-Einstellungen hier nicht direkt den Pegel des Ausgangssignals beeinflussen.

Der **Amount**-Regler steuert den Anteil des bearbeiteten Signal der dem unbearbeiteten Signal hinzugefügt werden soll. Dieser Vorgang kann den Spitzenwert des Signals drastisch erhöhen, Sie sollten daher den Ausgangspegel sorgfältig beobachten.

Der **Speed**-Regler steuert die Zeitspanne die benötigt wird, bis der Attack wieder auf seinen normalen Signalpegel gefallen ist, nachdem die Attack-Phase sein Maximum erreicht hatte. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn für eine kürzere Zeitspanne und längere Transienten.

Der **Inv**-Knopf invertiert das bearbeitete Signal, so dass es vom unbearbeiteten Signal abgezogen wird. Das hat den Effekt, dass der Attack weicher wird und Trommeln mehr Volumen bekommen.

Drücken Sie den **Audition**-Knopf, um das bearbeitete Signal zu hören und Ihnen bei der Einstellung zu helfen.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Beachten Sie bitte, wenn beide Knöpfe, Inv und Audition, gedrückt sind, wird das Signal nicht invertiert.

EastWest Faltungshall

Dieser Faltungshall ist eine Erweiterung des Halls in der Player-Ansicht. Es kommen ein paar Funktionen hinzu, die nicht Bestandteil des Halls der Player-Ansicht sind:

- Ein Hoch- und Tiefpassfilter mit zwei Anfassern in der grafischen Darstellung, um die Filter sichtbar zu verändern.
- Ein Mono-Knopf
- Zusätzliche Hallumgebungen, die bei dem Hall auf der Player-Ansicht nicht verfügbar sind.

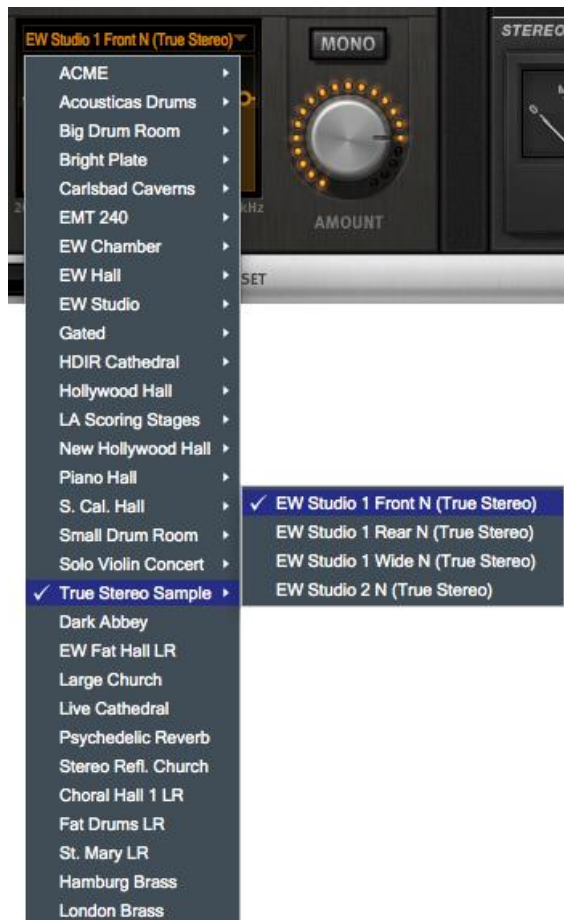
Zusätzlich erscheinen die True Stereo-Halleffekte auch auf der Player-Ansicht, wenn dieses Effekt-Plug-In installiert ist.

Um einen Halleffekt auf ein Instrument anzuwenden, schalten Sie es durch einen Klick auf den Knopf in der linken oberen Ecke ein. Oder Sie können ihn auch auf der Player-Ansicht einschalten. Wenn der Knopf leuchtet, ist das Plug-In eingeschaltet.



Schalten Sie den **Filter** des Faltungshalls durch einen Klick auf den Filter-Knopf ein, so dass er leuchtet. Dann benutzen Sie die beiden runden Kreise in der grafischen Darstellung der Kurve, um die Frequenzen, die der Filter beeinflussen soll, einzustellen. Verschieben Sie die Kreise mit der Maus (oder mit einem Stift oder den Fingern, wenn Sie einen Touchscreen haben).

Der **Pre-Delay**-Regler steuert die Zeitspanne (wenn überhaupt), um die der Halleffekt nach dem Attack eines Tones verzögert wird. Eine Verschiebung des Starts des Effekts erlaubt es, den Attack ohne Bearbeitung zu hören und der Effekt betrifft nur den Teil des Tones, wo er gehalten wird oder ausklingt. Hören Sie genau hin, um zu bestimmen, wie lang ein Pre-Delay sein kann, um für das Instrument noch zu funktionieren. (Das Pre-Delay



QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

kann auch mit dem Knopf auf der Play-Ansicht eingestellt werden.)

Verwenden Sie das **Reverb**-Dropdown-Menü, um den Namen der Umgebung auszuwählen, wie oben im Bild rechts.

Dieser EastWest Faltungshall kann True Stereo Hallimpulse verwenden. Der **Mono**-Knopf, wenn er leuchtet, zeigt an, dass die Verarbeitung ohne separate linke und rechte Kanäle für den Faltungshall stattfindet.

Der **Amount**-Regler steuert wie viel vom Effekt dem Ausgang hinzugegeben wird. Wenn Sie den Wert mit der Maus herunterregeln, erzeugen Sie einen mehr subtilen Hall oder wenn Sie ihn heraufregeln, wird der Effekt deutlicher. (Der Amount kann auch mit einem Regler auf der Player-Ansicht eingestellt werden.)

SSLs Stereo Bus Kompressor

Der SSL Kompressor ist in der Musikindustrie legendär für seinen einzigartigen Klang, daher möchten Sie vielleicht sehen, wie es Ihren Klang im Mix verbessern kann.

Dies ist die Stereo-Version, die aus dem mittleren Bereiches der XL 9000 K Serie Konsole stammt. Er bietet eine hochwertige Stereo-Kompression, so dass Sie die Kontrolle über kritische Dynamikbereiche im Audiosignal behalten.

Die Benutzeroberfläche des Kompressors besteht aus 1 Anzeige, 5 Reglern und einem Knopf, wie auf dem Bild hier.



Compression

Die Anzeige zeigt in Echtzeit die Verringerung der Verstärkung in Dezibel (dB) an.

Threshold

Mit diesem Regler stellen Sie den Pegel ein, an dem die Komprimierung starten soll. Der Wert ist stufenlos einstellbar: -20dB bis +20dB.

Attack

Dieser Regler stellt die Ansprechzeit ein, wenn der Threshold überschritten wird. Wählen Sie aus den folgenden Zeiten: 0,1, 0,3, 1, 3, 10 und 30 ms.

Make-Up

Dieser Regler stellt die Aufholverstärkung ein. Er ist stufenlos einstellbar: -5dB bis +15dB.

Release

Dieser Regler stellt ein wie schnell der Pegel wieder auf normal gehen soll. Wählen Sie zwischen 0,1, 0,3, 0,6 oder 1,2 Sekunden aus oder wählen Sie Auto. Im Falle von Auto hängt die Release-Zeit von der Länge der Signalspitze ab

Ratio

Mit diesem Regler stellen Sie den Grad der Kompression ein. Wählen Sie Rationen von 2:1, 4:1 oder 20:1.

Comp In

Dieser Knopf schaltet den Kompressor im Signalpfad an und aus. Sie können diesen Knopf dazu verwenden, um einen schnellen Vergleich zur Beurteilung der Einstellungen zwischen dem komprimierten und unkomprimierten Signal zu bekommen.

Die Preset-Menü



In der unteren linken Ecke des Drawers eines Plug-Ins befindet sich eine Dropdown-Liste mit dem Namen Preset. Nachdem Sie die Werte der Regler in einer Konfiguration eingestellt haben und sie später wiederverwenden möchten, können Sie auf das

Dropdown-Menü klicken und Save Preset auswählen. Geben Sie dem Preset dann einen Namen. Später, wenn Sie alle Einstellungen der Regler aus der gespeicherten Konfiguration heraus übernehmen möchten, dann wählen Sie den Preset-Namen aus dem Dropdown-Menü aus.

MIDI-Kontrollcodes (CC) in Stormdrum 3

Diese Bibliothek hat ein etwas anderes Verhalten für MIDI-Kontrollcodes als die anderen PLAY Bibliotheken. Der Grund dafür liegt darin, dass einige Nutzer die Klänge von 16 Stormdrum 3-Instrumenten nutzen wollen, um quasi eine Art *ad hoc* Schlagzeugset zusammenzustellen, und dieses von einer einzigen Spur im Sequenzer aus zu steuern. Dieser Unterschied zwischen globalen und Instrumenten-bezogenen Kontrollcodes wurde zuerst mit Stormdrum 2 eingeführt.

Die einzelnen SD3-Instrumente innerhalb der PLAY Engine reagieren individuell auf CC11 und CC12, um die Lautstärke und die Panoramaposition festzulegen. Sie verhalten sich damit anders als die CC7 und CC10 Nachrichten, die alle Noten in der Spur beeinflussen.

Panoramaeinstellungen auf Instrumentenebene

Nehmen wir mal an, Sie laden 3 Instrumente in eine Instanz der PLAY Engine – eine Gourd Trommel, ein Agogo und eine Log Trommel – und legen diese hier auf die MIDI-Kanäle 1, 2 und 3. In einer einzelnen Spur im Sequenzer legen Sie die Gourd Trommel auf Kanal 1, die Agogo auf Kanal 2 und die Log Trommel auf Kanal 3 (sehen Sie im Handbuch des Sequenzer nach, wenn Sie nicht wissen wie man das einstellt).

Nun stellen Sie sich vor, Sie möchten den Agogo-Spieler auf der Bühne umherlaufen lassen. Richten Sie eine Hüllkurve auf der Spur ein (oder einen echten Knopf,

wenn Sie das live einspielen wollen) und legen Sie diese auf MIDI-Kanal 2 (die Agogo) und CC12 (Panoramaposition). Wenn sich jetzt der Wert dieses Kontrollkodes ändert, ändert sich auch die Position der Agogo, ohne die anderen Trommeln in derselben Spur zu ändern. Hätten Sie hier den normalerweise für die Panoramaeinstellungen genutzten CC10 genommen, hätte sich das auf alle 3 Spuren ausgewirkt und alle drei Perkussionen/Trommeln wären im Panoramabild gewandert.

Lautstärkeinstellungen auf Instrumentenebene

Es ist auch möglich die Dynamik eines einzelnen SD3-Instrumentes zurzeit zu beeinflussen, auch wenn zwei oder mehr Instrumente auf einer einzelnen Spur im Sequenzer liegen. Um bei dem Beispiel von eben zu bleiben, wenn Sie also die Log Trommel lauter spielen möchten, als die beiden anderen, legen Sie eine Hüllkurve (oder einen Regler) an und legen Sie diese auf MIDI-Kanal 3 (die Log Trommel) und CC11 (Expression). Wenn sich nun der CC ändert, ändert sich auch nur die Lautstärke der Log Trommel und nicht der Gourd oder des Agogos. Nehmen Sie CC7, um die Lautstärke aller drei Instrumente gleichzeitig einzustellen.

Überblenden der SD3 Trommelwirbel

Einige, aber nicht alle, der SD3 Trommelwirbel haben einen Zwilling, der sich meistens in der Lautstärke der Aufnahme unterscheidet. Sie können zusammen zum effektiven Überblenden der Dynamik verwendet werden. Mit dem MIDI-Kontrollcode 2 (CC2) können Sie dieses dynamische Überblenden (DXF) steuern. Erhöhen Sie den Wert von CC2, um den Trommelwirbel lauter werden lassen, selbst mitten im Trommelwirbel.

Hier ist eine Liste der Instrumente, die auf CC2 reagieren:

- Balaphone KS C0-D0
- Balaphone Roll DXF
- 14in and 16in Shime Daiko Japan
- 20in Okedo
- 36in Nagado Head A
- 46in 800 lb Nagado Daiko
- 48in Hira Darko
- 60in Hira Daiko

Beachten Sie bitte, dass in anderen PLAY Bibliotheken das Modulationsrad (CC1) diese Dynamik-Überblendungen steuert. In SD3 ist das Modulationsrad aber auf die Filter-Sweep-Fähigkeit eingestellt. (Lesen Sie über diese Funktion den nächsten Abschnitt.)

Beachten Sie außerdem, dass CC2 normalerweise als Blaswandler verwendet wird. SD3 ersetzt das durch die Trommelwirbel-Überblendungen.

Der 6-Band Filter

In Stormdrum 3 steuert das Modulationsrad (MIDI CC1) einen 6-Band Filter, um die höheren Frequenzen während der Wiedergabe leiser zu machen. Das ist der-

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

selbe Effekt, wie wenn Sie am Frequency-Regler des Filters drehen, mit dem Unterschied, dass Sie hier in Echtzeit den Filter verändern können und das auch, wenn ein Ton bereits gespielt wird. Zum Beispiel können Sie das Modulationsrad ganz aufdrehen, um eine Note erst mal nicht hörbar zu spielen. Wenn Sie dann das Modulationsrad langsam wieder zurückdrehen, wird die Note, während sie noch gespielt wird, langsam wieder hörbar (beginnend mit den tieferen Frequenzen. Dieses Beispiel setzt voraus, dass die Note lange genug zu hören ist, um in dieser Weise beeinflusst zu werden).

In einem Sequenzer kann das Modulationsrad über eine Hüllkurve, die auf den MIDI-CC1 liegt, gespielt werden, damit Sie denselben Effekt erhalten, als wenn Sie am Modulationsrad gedreht hätten.



PLAY

4. Instrumente

- 34 Die Stormdrum 3 Kollektion
- 36 Tabellen der Instrumente
- 37 Ein Schnellstartverzeichnis
- 38 Große Trommeln
- 41 Gongs, Uhren, Waterphone
- 42 Metall
- 46 Shakers
- 48 Kleine Trommeln
- 52 Taiko Familie
- 54 Holz
- 55 Das „Mickey Hart Live Loops“ Verzeichnis

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Instrumente

Dieses Kapitel liefert spezifische Informationen über jedes Instrument in der Stormdrum 3 Bibliothek. Zuerst werden die sieben Kollektionen kurz beschrieben. Der Hauptteil dieses Kapitels sind die sieben Tabellen in denen alle Instrumente und Artikulationen der einzelnen Klänge aufgeführt sind. Eventuell möchten Sie sich diese Seiten als Referenz ausdrucken. Dieses Kapitel enthält auch eine Liste der Abkürzungen, die in den Instrumentenamen benutzt werden.

Die Stormdrum 3 Kollektion

Die Browseransicht der PLAY Engine zeigt Ihnen sieben Instrumentenkollektionen an, aus denen Sie, so wie unten beschrieben, die einzelnen Instrumentendateien (.ewi) laden können. Beachten Sie bitte, dass zwei andere Verzeichnisse keine weiteren Instrumente beinhalten. Stattdessen listet einer von denen, „A Quickstart Folder“, einige Instrumente auf, die Favoriten des Produzenten sind und als schnelle Übersicht dienen, wenn Sie SD3 das erste Mal starten. Das zweite dieses Verzeichnisses, die Mickey Hart Live Loops, enthalten kurze Multi-Instrumenten-Loops, die aus den aufgenommenen Jam-Sessions geschnitten wurden. Sie können mit diesen Schnipseln Ihre eigenen Perkussions-Spuren zusammensetzen. Diese Loops werden ab Seite 55 genauer beschrieben.

Big Drums: Hier sind die größeren Trommeln zu finden, die nicht zur Taiko-Familie gehören. Viele von denen haben einen großen, tiefen und hämmernden Klang, andere wiederum sind komplexerer Natur. Es gibt hier einige echte Edelsteine aus Mickeys magischem Lager der einzigartigen Handtrommeln. Höhepunkte aus dem epischen Genre sind The Beast, Double Headed Tree Drum, Lord of Toms Ensemble und das Dragon Ensemble.

Gong Clocks Waterphones: Diese Instrumente liefern die kultigen Klänge von verschiedenen Gongs und Waterphones, einige von ihnen wurden unter Wasser gespielt! Die „Clockworks“-Patches sind ein Ergebnis von Nick's Außenaufnahmen in sechs Läden mit antiken Uhren.

Metals: Diese Gruppe enthält Glocken, tiefklingende Schalen, Glöckchen und Becken, die Mickey auf seinen Weltreisen gesammelt hat. Einige sind gut bekannt, wie zum Beispiel die brasilianische Berimbau (die auf einem Metalldraht gespielt wird), andere sind eher ungewöhnlich, wie die gehämmerten Kupfertöpfe und die handgefertigten Doorstop-Trommeln.



Chalo Eduardo spielt die brasilianische Berimbau, eine der Instrumente aus dem Metal-Verzeichnis

Shaker: Zu den Instrumenten in dieser Gruppe gehören einige natürlich vorkommende Objekte wie Rasseln von Schlangen, Samenkapseln und Hirschhufe, zusätzlich zu den bekannten modernen Rasseln und Mickeys mächtigen Regenstöcke. Spielbarkeit ist hier der Schlüssel.

Small Drums: Hier finden Sie eine sehr große Sammlung von kleineren Trommeln. Einige haben einen Namen, den Sie wahrscheinlich kennen, wie Bongos, Frame Drums und Tamburins. Aber es gibt auch viele andere, die Sie überraschen und begeistern werden. Viele der indischen Trommeln in dieser Kategorie sind etwas ganz Besonderes, wie die gestimmten Tablas und die Madals. Die Wiedergabetechniken sind herausragend.

Taiko Family: Diese Sammlung enthält Taiko-Trommeln, von riesig bis klein. Viele der gesampelten Instrumente kommen aus der Sammlung von Mickey Hart und Remo und erzeugen eine große Vielzahl von Klängen. Andere kamen von Top-Taiko-Herstellern aus Japan. Sie sind sowohl einzeln als auch als Ensembles gespielt. Dies ist der heilige Gral der Taiko-Samples. Endlich!

Woods: In dieser Gruppe hören Sie ungestimmte Klänge von hölzernen Körpern, chromatisch gestimmte Instrumente, wie ein Kürbis-Marimba und ein Balafon, die mächtige Kürbis-Trommel, ein 3,7m langer spielbarer Zweig eines Redwood-Baums und wunderbare Kratzklänge, wie die Thailändischen Frösche.



Nick Phoenix sitzt neben einem Waterphone hier vorn, während Mickey Hart eine Kürbis-Marimba spielt.

Tabellen der Instrumente

Die Tabellen der Quantum Leap Stormdrum 3 Instrumente sind, wie oben beschrieben, in 7 Gruppen aufgeteilt. Die Spalten in den Tabellen enthalten (von links nach rechts):

- Den Namen der Datei, so wie Sie ihn im Browser von PLAY sehen.
- Die tiefste spielbare Note
- Die Anzahl der spielbaren Noten
- Die Anzahl der Round Robins
- Eine Beschreibung, wie die Artikulationen den Noten zugeordnet sind



Mickey Hart streckt sich neben einigen Instrumenten, die für diese Bibliothek aufgenommen wurden.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Nur wenn es einen Grund gibt, es nicht zu tun, ist C1 (MIDI Note 36, zwei Oktaven unterhalb des mittleren C) die tiefste spielbare Note in den SD3 Instrumenten. (Alle Notennamen in EastWest und Quantum Leap verwenden die gleichen Namenskonventionen, wo das mittlere C, MIDI Note 60, als C3 bezeichnet wird. Andere Anbieter verwenden manchmal andere Konventionen mit dem mittleren C als C4 oder C5.

Normalerweise werden nur die weißen Tasten der Tastatur verwendet. Wenn es aber mehr als 52 spielbare Töne in einem Patch gibt oder die Töne chromatisch angeordnet sind, werden auch die schwarzen Tasten verwendet. Ein Sternchen vor der Anzahl der Töne (zum Beispiel *34) bedeutet, dass die schwarzen Tasten gespielt werden können.

Die vierte Spalte in der Tabelle gibt die Anzahl der Round Robin Samples für jede Note an. Beachten Sie aber, dass sich die Zahl in der Regel nur auf die einzelnen Artikulationen bezieht und nicht auf die Effekte (FX) der Performances. Beachten Sie, „1“ heißt, dass es keine Round Robin Töne gibt.

In der ganz rechten Spalte werden die einzelnen Töne und Tonbereiche innerhalb eines Instruments benannt, wenn es deutliche Unterschiede in der Technik und/oder dem spielbaren Teil des Instruments gibt. Es wird nicht versucht, die Qualität der Töne zu beschreiben oder zu differenzieren. Setzen Sie Ihre Ohren ein, um festzustellen, welcher Klang am besten für Ihr Stück ist. Wenn Sie nicht in die Tabellen sehen, dann beachten Sie bitte, dass im Prinzip die Noten von tief nach hoch gehen und das Instrument von Innen nach Außen wiedergeben, wobei alle Spezialeffekte am oberen Ende der spielbaren Töne sind.

Wenn ein Tonbereich mehrere Artikulationen aufführt, wird jeder Artikulation eine einzelne Note zugeordnet (zum Beispiel, „C1-E1 = klack, tief, hoch“). Wenn ein Tonbereich eine einzelne Artikulation aufführt, dann spielt jede Note in dem Bereich eine Variante der Artikulation (zum Beispiel: „C2-F2 = Center Wirbel“). Wenn zwei Artikulationen in einer Liste eine vollständige Beschreibung haben, gefolgt von einer weniger vollständigen, dann gilt dafür auch die erste Beschreibung, mit Ausnahme der genannten Unterschiede (zum Beispiel: „Zentrum LH, RH,...“).

Einige Töne werden als „Perf“ oder „Perf. FX“ beschrieben. Das sind entweder kurze Performances von einigen Tönen oder einzelne Töne, die zu Performances kombiniert werden können. Sie sind nicht so vollständig oder perfekt wie die Performances im „Mickey Hart Live Loop“ Verzeichnis, betrachten Sie dies daher als ein kleines Extra, die Ihnen vielleicht helfen können eine Performance zusammenzustellen. In einigen Fällen wird das Tempo vorgegeben (zum Beispiel 130 bpm). Die sind einzelne Töne in einem Pattern des vorgegebenen Instruments.

Ein Schnellstartverzeichnis

Das erste Verzeichnis das im Browser angezeigt wird, wurde so angelegt, um einige der Instrumente der Bibliothek hervorzuheben, von denen der Produzent

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

denkt, dass sie eine gute Einführung in diesen Bereich der Bibliothek sind. Wenn Sie mit Quantum Leap Stormdrum 3 starten, können Sie diese Instrumenten öffnen und beginnen mit ihnen zu spielen. Jedes dieser Instrumente ist auch in einem anderen Verzeichnis zu finden und Sie sollten in die Tabelle sehen, um festzustellen, aus welcher Gruppe der Patch stammt. „Chimes Burma“ zum Beispiel ist in der Metall-Tabelle dokumentiert.

Wenn Sie dieses einleitende Verzeichnis durch haben, werfen Sie einen Blick auf die Vielzahl von anderen Instrumenten in den 7 Verzeichnissen, die nach Typ gruppiert sind:

- Große Trommeln
- Gongs Uhren Waterphone
- Metall
- Shakers
- Kleine Trommeln
- Taiko Familie
- Holz

Große Trommeln

African Ceramic Ashiko	C1	18	4	C1–A1 = Bass, Bass mit Kratzer, gedämpft, gedämpft Slap, Rim, Flam; B1–E3 = FX; F3 = Perf
Boule Custom	C1	12	4	C1–B1 = Bass, Bass mit Flam, Center 1, Center 2, Edge, Rim, Rim mit Flam; C2–G2 = Perf
Cajon Black Custom	C1	43	4	C1–A1 = Bass RH, Center RH, Edge LH, Slap RH, Corner LH, Corner Flam; B1–C2 = Anschlag-sensitive Wirbel; D2–B3 = nicht-Anschlagsensitive Wirbel; C4–G5 = Bass nicht-Anschlagsensitive Wirbel; A5–C7 = Perf 140 bpm
Cajon Remo	C1	38	4	C1–G1 = Bass, Slap, Corner LH, RH, Corner Flam; A2–D4 = Wirbel; E4–E6 = Perf 140 bpm
Daf Turkey	C1	14	4	C1–F1 = Center, Edge, Mute, Slide; G1–B1 = Finger Wirbel; C2–D2 = Kurze Shake; E2–G2 = Lange Shake; A2–B2 = Perf
Dead The Beast FX Rolls	C1	35	1	Ein Vielzahl von Wirbel: kurze und lange und leise bis drastisch laute. C1–F2= Linke Wirbel; G2–D4 = Wirbel im Center; E4–B5 = Rechte Wirbel

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Dead The Beast Hits N Rolls	C1	36	2	C1– C2 (rechtes Auge) = Center LH, RH, Off-center RH, FX Flam, gedämpft, Rim LH, RH, Rim Flam; D2–G2 = Rechte Wirbels; C3–E3 (home plate) = Off-center LH, RH, Center; F3–G3 (Center Auge) = FX Flam, gedämpft; A3–C4 (linkes Auge) = Rim LH, RH, Rim Flam; D4–G4 = Center Wirbel; C5–G5 (linkes Auge) = Off Center LH, RH, Center, Flam, gedämpft; A5–C6 (kleine Trommel) = Rim LH, RH, Rim Flam; D6–G6 = Linke Wirbel
Djembe 16in Remo	C1	30	4	C1–E1 = Bass; F1–G1 = gedämpft LR; A1–B1 gedämpfter Slap; C2–E2 = Offen; F2–A2 = Offen Slap; B1–C2 = Rim; D2–F2 = Bass Flam, Offen Flam, Offen Slap Flam; G2–A2 = Nagelkratzen; B2–C3 = Finger Wirbel; D3–F3 = Machine gun, FX ocean, FX slides & scratches
Double Ceramic Drum	C1	41	4	C1– B1 = Offen RH, gedämpft doppelt rauf-runter, Offen Edge RH, Rim RH, Offen LH, Rim LH, Offen Edge LH; C2–A2 = Wirbel; B2–G3 = Lang Wirbel; D4–A6 = Perf 130 bpm
Double Headed Tree Drum	C1	29	4	C1–C2 = Offen1, Offen 2, Mute 1, Mute 2, Rim 1, Rim 2, Flam 1, Flam 2; D2–F4 = Wirbel; G4–C5 = Perf
Dragon Ens Hits 1 fullmix	C1	*64	1	C1–E6 = Verschiedenen tiefe Schläge, oft mit verschiedenen Instrumenten zusammen
Dragon Ens Hits 2 fullmix	C1	*46	1	C1–A4 = Verschiedenen tiefe Schläge, oft mit verschiedenen Instrumenten zusammen
Dragon Ens Rolls 1 fullmix	C1	*68	1	C1–G6 = Verschiedenen tiefe Schläge, oft mit verschiedenen Instrumenten zusammen
Dragon Ens Rolls 2 fullmix	C1	*27	1	C1–D3 = Verschiedenen tiefe Schläge, oft mit verschiedenen Instrumenten zusammen
Dumbek Egypt 1972	C1	17	4	C1–G2 = Center, Bass mit Slide, gedämpfte LH, RH, Rim, Flam, Slap 1, Slap 2, Finger Edge, Finger Snap, Wirbel kurz 1, Wirbel kurz 2; A2–D3 = langer Wirble; E3 = Perf
Frame Drum 22in Renaissance	C1	20	4	C1–B1 = Offen LH, RH, Flam, Rim LH, RH, Edge Flam; C2–E2 = Snaps; F2–G2 = Doppelte Snaps; A2–A3 = Perf

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Ghana Solid Rose Djembe	C1	40	4	C1–D1 = Offen, Doppelt; E1–F1 = Tief gedämpft; G1–A1 = Tief Slap; B1 = Slap; C2 = Flam Slap; D2–A2 = Wirbel; B2–G6 = Perf
Lord of Toms Ensemble	C1	9	10	C1–C2 = Verschiedenen tiefe Schläge
Punjabi Dohn	C1	16	8	C1–B1 = Tiefer center, Tiefer Flam, Tiefer Flam wide 1, Tiefer Flam wide 2, Rim, Tiefer center Wirbel, Hoher center Wirbel; C3–C4 = Hoher center, Hoher Rim, Hoher Multischlag, Hoher Multischlag doppelt, Hoher Multischlag Flam, Hoher Rim Flam, Hoher Rim doppelt, Hoher Edge doppelt, Hoher Edge Wirbel
Remo 12in Tubano NuSkin	C1	29	4	C1–F2 = Bass Rep, Bass, Bass und slide, Bass Flam, Offen off-center LH, RH, Offen rep, Rim LH, RH, Offen Rep Slap, Offen, Flam; G2–F3 = Slap off-center LH, RH, Slap Flam, Slap gedämpft LH, RH, gedämpft off-center LH, RH; G3 = Maschinengewehr-Wirbel; A3–C4 = Rim Wirbel; D4–C5 = Kratzen
Remo 22in Ocean Drum	C1	17	4	C1–F1 = Edge Ton mit RR; G1–E2 = Edge Ton ohne RR; F2–B2 = Wirbel; C3–E3 = Perf
Remo NSL 14in	C1	38	4	C1–A2 = Center Fist, Bass LH, Bass RH, Base Flam, Mallet offen, Slap LH, Offen LH, RH, Slap RH, Mallet Rim LH, RH, Slap Flam, Offen Flam; C3–E6 Perf
= Remo NSL Tubano 12in	C1	48	4	C1–F2 = Bass center, Bass rep, Mallet LH, RH, Bass Flam, Offen center LH, RH, Off-center LH, RH, Rep, Flam; G2–C3 = Slap rep, Slap Flam, Mallet Rim LH, RH; D3–G3 = Maschinengewehr-Wirbel <i>p, mp, mf, f</i> ; C4–C#5 = Perf FX; D#5–C8 = Perf FX 110 bpm (nur Perfs verwendet schwarze und weiße Tasten)
Remo NSL Tubano LaDombe 12in	C1	38	4	C1–C2 = Bass LH, RH, Rep, Offen LH, RH, Rep, Mallet LH, RH; F2–F6 = Perf 110 bpm
Remo Rose Bowl 18ft Drum 10ft Drum 20Hz	C1	18	1	C1–F3 = tiefe, donnernde, resonante Schläge

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Remo Table Drums	C1	24	2	C1–D1 = Gong 1, Gong 2; E1–B1 = Gong stick head; C2–F2 = Light mallet, Small mallet, Medium mallet LH, RH; G2–B2 = Stick; C3–A3 = Repetitions 1, Repetitions 2, Center, Off-center, Edge, Repetitions; B3–E4 = Perf
Surdos	C1	12	4	Kombiniert Klänge von 16in, 20in, und 22in Surdos. C1–G1 = 22in Offen, 22in Hand mute 1, 22in Hand mute 2, Rim 1, Rim 2; C2–E2 = 20in Offen, 20in Hand mute, 20in Rim; C3–F3 = 16in Offen, 16in Mute, 16in Muting, 16in Rim
Tambourine 16in Dbl	C1	13	4	C1–A1 = Offen, Jungle, Thumb center, Slap center, Jungle Slap, Rim edge; B1–A2 = Wirbel

Gongs, Uhren, Waterphone

10in Woohan Gong	C1	10	1	C1-E3 = verschiedene Klänge von einem kleinen Gong
21in Woohan Gon	C1	26	1	C1-G4 = verschiedene Klänge von einem mittelgroßen Gong
22in Woohan Bowed Cymbal	C1	22	1	C1-C4 = verschiedene Klänge mit einem Bogen an einem großen Becken (mittelgroßer Gong)
24in Turkish Epic Cymbal	C1	28	1	C1-H4 = verschiedenen Crash-Klänge von einem Beckenpaar, offen, halboffen und geschlossen
30in Burmese Nipple Gong	C1	16	1	Gongschlag mit einem Gummihammer; C1-E1 mit Dynamiklayern, dadurch sind sie sehr Anschlagdynamisch; Noten F1-D3 variieren von leise bis laut und jeder Ton ist nicht Anschlagdynamisch
35in Woohan Gong	C1	10	1	C1-D1 mit Dynamiklayern, dadurch sind sie sehr Anschlagdynamisch; Noten E1-E2 variieren von leise bis laut und jeder Ton ist nicht Anschlagdynamisch
36in Thai Gong Hits	C1	41	1	C1-E1 mit Dynamiklayern, dadurch sind sie sehr Anschlagdynamisch; Noten F1-A6 bieten verschiedene Tonhöhen und Dynamiken und jeder Ton ist nicht Anschlagdynamisch
36in Thai Gong Rools & perf FX	C1	*55	1	C1-F5 = verschiedene Wirbel und Performances

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

8in Mongolian Gong	C1	8	1	C1 = Schlag, anschlagdynamisch; D1-C2 jede Note ist ein Schlag mit unterschiedlicher Lautstärke (D1 am leisesten und C2 am lautesten)
Clockwork 1 mix	C1	40	2	C1-C3 = Tickgeräusche; D3-F4 = Uhrwerkgeräusche; G4-A4 = Klingelklänge; H4-G6 verschiedenen andere Tick-, Klingel- und Uhrwerksgeräusche
Clockwork 2 mix	C1	43	2	C1-E1 = Tickgeräusche; F1-A1 = Uhrwerkgeräusche; H1-C7 verschiedenen andere Tick-, Klingel- und Uhrwerksgeräusche
Clockwork 3 mix	C1	23	2	C1-D1 = Tickgeräusche; E1 = Uhrwerkgeräusche; F1-H1 = Tickgeräusche; C2-G2 Uhrwerkgeräusche; A2-H2 = Tickgeräusche; C3 = Kuckuckgeräusch; D3-D4 = Tickgeräusche;
Waterphone 1	C1	*61	1	C1-C#3 = verschiedene Waterphone Klänge; D3-C5 Perf
Waterphone 2	C1	*67	1	C1-F#3 = verschiedene Waterphone Klänge; G3-F#6 Perf
Waterphone 3	C1	*29	1	C1-F1 = verschiedene Waterphone Klänge; F#1-E3 Perf
Waterphone Percussion	C1	*46	1	C1-G#3 = verschiedene Waterphone-Schläge; A3-A4 = verschiedene Waterphone Wirbel

Metall

African Boat Bells	C1	8	1	C1-C2 = Mallet, Mallet mute, Mallet, Mallet mute, Stick, Stick mute, Stick, Stick mute
Agogo	C1	3	4	C1-E1 = Clack, tief, hoch
Asian Crotales	C1	5	1	Hohe Empfindlichkeit der Anschlagstärke, Glockenähnliche Schläge: C1 = tiefes D; D2 = F; E3 = D#; F3 = hohes D; G3 = A
Berimbau Ab	C1	29	4	C1-B1 = Verschiedene Mehrfachsschläge; C2 = Einzelschläge; D2-B2 = FX (Effekte); C3-C5 = Perf
Berimbau B natural	C1	35	4	C1 = A Mehrfachsschläge; D1-D2 = Arame Schläge; E2 = Capaça Schläge; F3 = Tiki Schläge; G3-F4 = Capaça Wirbel; G4-B5 = Perf
Brass Bowls Tibet	C1	42	1	C1-B6 = Verschiedene Schalenklänge, einige sind weich mit langsamen Crescendi

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Brass Bowls Turkey	C1	31	1	C1–B1 = Schläge; C2–E5 = Verschiedene Strokes und Schläge, viele von denen beginnen sehr leise mit einem langsamen klingelndem Crescendo
Brass Kettle Drum Taya	C1	19	4	C1–D1 = tief offen RH, LH; E1 = Rand RH; F1–G1 = stumm lang, kurz; A1 = Slap RH; B1–C2 = stummer Wirbel; D2–E2 = Wirbel; C3 = offen; D3–E3 = Rand 1, 2; F3 = offen doppelt; G3 = Slap; A3 = stumm; B3 = Wirbel; C4–D4 = Wirbel offen
Brass Kettle Drum Taya Perf	C1	*47	1	C0–G0 = Perf Gruppe 1; G#0–C#1 = Perf Gruppe 2 130 bpm; D1–G#3 = Perf Gruppe 3; A3–A#3 = Perf Gruppe 4
CengCeng	C1	36	1	C1–C6 = Verschiedene metallische Klänge
CengCeng Perf	C1	35	1	C1–G2 = Perf; A2–B5 = Perf 110 bpm
Chimes Brass	C1	5	1	C1–G1 = Glissando-ähnliche Läufe
Chimes Burma	C1	26	1	C1–G4 = Schläge
Chimes Cymbal	C1	8	1	C1–F1 = Schläge; G1 = Schlag mit Klang nach ein wenig Ruhe; A1–B1 = Klang; C2 = Schlag mit mehreren leisen Schläge nach etwas Ruhe
Chimes Large Wind	C1	22	1	C1–C4 = Verschiedene Windspiele
Dark Star Bells	C1	13	2	D3–B4 = Tubular Bell Schläge, natürlicher Klang
Dark Star Bells Tuned	C1	*37	2	C3–C6 = Pitch-korrigierte Tubular Bell Schläge, in einer chromatischen Skale über 3 Oktaven
Dark Star Bells Perf	C1	30	1	C1–D5 = Perf
Deep Meditation Bowls	C1	18	1	C1–F3 = Verschiedene Schläge und Strokes von einer Meditationsschale
Door Stop 1	C1	65	1	C1–E6 = Verschiedene Kratz und Ratschenklänge
Door Stop 2	C1	65	1	C1–E6 = Mehr Kratz und Ratschenklänge
Door Stop 3	C1	35	1	C1–A#3 = Mehr Kratz und Ratschenklänge
Dragon Chasers	C1	3	2	C1–E1 = Schläge

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Earth Plates	C1	18	1	C1 = tiefer Schlag mit mehreren Dynamikstufen; D1 = hoher Schlag mit mehreren Dynamikstufen; E1–A1 = tiefe Schläge, jeder Ton mit einer anderen Lautstärke; B1–E2 = hohe Schläge, verschiedene Lautstärken; F2–B2 = tiefe Kratzer, verschiedene Lautstärken; C3–F3 = hohe Kratzer, verschiedene Lautstärken
Englehart Bells Mt w Mutes	C1	24	4	C1–G2 = 6 Paar Schläge mit Holzhammer und abgedämpft, 1 Ton pro Paar; C3–G4 = 6 Paar Schläge mit Sticks und abgedämpft, 1 Ton pro Paar (z.B., C1 und D1 sind ein Schlag / Mute derselben Note)
Englehart Bells Tuned	F2	*25		F2–F4 = Pitch-korrigiert Holzschläge, um eine chromatische 2 Oktavenskala zu erzeugen
Englehart Bells Tuned Stick	F2	*25		F2–F4 = Pitch-korrigiert Stickschläge, um eine chromatische 2 Oktavenskala zu erzeugen
Finger Cymbals 1	C1	17		C1–A1 = geschlossen 1, offen 1, kratzen 1, geschlossen 2, offen 2, kratzen 2; B1–E3 = Clusters
Finger Cymbals 2	C1	12		C1–E1 = Medium langes Ding; C2–D2 = abgedämpftes kurzes Ding; C3, D3, D#3, F3, G3, G#3, A#3 = Perf
Ghanaian Bells	C1	16		C1–F1 = große tiefe Glocke; G1–C2 = große hohe Glocke; D2–G2 = kleine tiefe Glocke; A3–D4 = kleine hohe Glocke
Gongs in Water	C1	37		C1–D6 = Verschiedene Gong Sounds
Ice Bells	C1	35		C1–G2 = Schläge; A2–B5 = Perf
Japanese Bells	C1	7		C1–B1 = verschiedene Glockenschläge
Metal Slit Gong	C1	15		C1, E1, G1, B1 = Schläge; D1, F1, A1, C2 = direkt darunterliegende abgedämpfte Töne; D2–C3 = Perf
Mongolian Chimes 1	C1	23		C1–E2 = verschiedene Schläge eines hohen Glockenspiels; C3–A4 = mehr hohe Glockenspielschläge
Mongolian Chimes 1 Perf	C1	28		C1–B4 = Perf
Mongolian Chimes 2	C1	25		C1–G1 = Glockenspielschläge mit verschiedenen Dynamikstufen, dadurch ist es Anschlagstärkenempfindlich; A1–F4 = Glockenspielschläge, einige davon sehr leise

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Mongolian Chimes Various Perf	C1	36		C1–C6 = Perf
Mongolian Chimes Chromatic	C3	29		C3–E5 = Pitch-korrigiert Glockenspielschläge, um eine chromatische 2 Oktavenskala zu erzeugen
Napalese Tinslaw	C1	10		C1 = Heruntergepichte Schläge mit verschiedenen Dynamikstufen, dadurch ist es Anschlagstärkenempfindlich; D1–G1 = Schläge in verschiedener Lautstärke; A1 = hochgepichte Schläge mit verschiedenen Dynamikstufen, dadurch ist es Anschlagstärkenempfindlich; B1–E2 = Schläge in verschiedener Lautstärke
Ratchet	C1	27		C1–F3 = Verschiedene Ratchet-Klänge; G3–A4 = Perf
Small Indonesian Ratchet	C1	34		C1–A5 = Verschiedene Ratchet-Klänge
Spring Drum	C1	26		C1–A1 = verschiedene Trommelschläge; B1 = Shell; C2 = gedämpfte Kratzer; D2–F2 = Kratzer; A2–D3 = Perf; E3–G4 = Perf 120 bpm
Supra Bowls	C1	32		C1, G1, D2, A2, F3, D4 = Schläge, jeder für eine Schale, weitere Töne in D1–B4 = Verschiedene abgedämpfte Schläge der vorangegangenen Schläger; C5–F5 = Perf
Supra FX	C1	15		C1–A2 und C3–D3 = Perf
Turkish Copper Pot	C1	4		C1 = tiefer Schlag; D1 = tief abgedämpft; E1 = hoher Schlag; F1 = hoch abgedämpft
Water Bowls	C1	11		C1–D2 = Schalenschläge; E2–F2 = Schalen-Stroke
Zil Bells	C1	10		C1 = tiefer Schlag mit verschiedenen Dynamikstufen, dadurch ist es Anschlagstärkenempfindlich; D1 = hoher Schlag mit verschiedenen Dynamikstufen, dadurch ist es Anschlagstärkenempfindlich; E1–A1 = tiefe Schläge in verschiedener Lautstärke; B1–E2 = hohe Schläge in verschiedener Lautstärke

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Als nächstes ist im PLAY Browser ein Verzeichnis mit dem Namen „Mickey Hart LIVE LOOPS“. Die Instrumente in diesem Verzeichnis sind geloopte Schnipsel einer Mehrpersonenaufnahme aus dem EastWest Studio 1. Sie können miteinander in einer Perkussionsspur kombiniert werden, können Ihren eigenen Perkussionsaufnahmen hinzugefügt werden oder können als Loop mit jedem anderen Instrument, das Sie hinzufügen, abgespielt werden. Eine vollständige Liste aller Loops finden Sie in diesem Kapitel ab Seite 55.



Perkussionist Greg Ellis sitzt inmitten seiner riesigen Sammlung von Kupferschalen.

Shakers				
Bamboo Jingle	C1	28	2	C1–A1 = lange Jingles; B1–F2 = kurze Jingles; G2–A3, E4, G4–B4 = kurze Perf; B3–D4, F4 = Lange Perf
Deerhoof Rattle RR	C1	7	2	C1 = Rattle mit Dynamikstufen; D1 = kurze Rattle mit Dynamikstufen; E1 - lautere Rattle mit Dynamikstufen C2–F2 = Perf
Ganza RR	C1	23	2	C1–E1 = Shake von vorn nach hinten; F1–G1 = Shake vorn; A1–B1 = Shake hinten; C2 = Yo shake kurz; D2 = Yo shake lang; E2–D4 = Shake vorn
MC Escher Rattle	C1	43	1	C1–C7 = Verschiedene Rattle Klänge

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Rain Stick	C1	25	1	C1–F4 = Perf von verschiedener Länge
Seed Pods	C1	5	4	C1 = Seed pod 1; D1 = Seed pod 2; E1–F1 = Seed pod 3 rauf und runter; G1 = Scrapes
Shakers Remo and Custom	C1	32	4	C1–B1 = Schläge; C2–F2 = kleine Schläge; G2–E3 = Wirbel; F3–F5 = Perf
Sioux Rattle	C1	7	4	C1 = langes rattle; D1 = kurzes Rattle; E1–B1 = Perf
Small Gourd 1	C1	15	4	C1–E1 = Schläge; F1–F2 = rhythmische Perf; G2–C3 = FX Perf
Small Gourd 2	C1	21	4	C1–G1 = Schläge; A1–G2 = Rhythmische Perf; A2–B3 = FX Wirbel-Perf
Snake Rattles	C1	38	1	C1–D1 = Shake, kurzes Shake; G1–D4 = einzelnes Shake; E4–D5 = mittellanges Shake; E5 = lange Shake; F5–C6 = lauter werdende Shakes; E6–B6, D7–E7, G7–B7 = Perf
Torpedo Guiro RR	C1	10	2	C1–A1 = Shakes; B1–D2 = doppelte Shakes; E2 = langes Shake



Nick umzingelt von Trommeln. Beachten Sie die vielen Sticks und Hämmer links unten.

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Kleine Trommeln

Balinese Murdungham	C1	7	4	C1–B1 = Bass, Rim, Edge, Mute Slap, doppelt, gedämpft, Wirbel
Bongos Bauer	C1	24	8	C1–A1 = tiefer Rim, Rim gedämpft, Center doppelt, Center, Center gedämpft, Center scrape; B1–E2 = tiefer langer Wirbel <i>p, mp, mf, f</i> ; F2–G2 = tiefer Rim kurz, lang; C3–A3 = hoher Rim, Rim gedämpft, Center doppelt, Center, Center gedämpft, Center kratzen; B3–E4 = hoher langer Wirbel <i>p, mp, mf, f</i> ; F4–G4 = hoher Rim kurz, lang
Cohongas	C1	35	4	C1–E1 = tief offen, Slap, gedämpft; F1–A1 = Mitte offen, Slap, gedämpft; B1–D2 = hoch offen, Slap, gedämpft; E2–G2 = tiefer Wirbel; A2–C3 = Mittlerer Wirbel; D3–F3 = Hoher Wirbel; G3–G4 = Perf FX; A4–B5 = Perf FX 130 bpm
Cuica	C1	8	4	C1–C2 = verschiedene quietschende Klänge, durch Reiben einer Stange in der Mitte des Fells erzeugt
Cuica Perf FX	C1	14	1	C1–C2 = langsame Perf; C3–A3 = schnelle Perf
Damarue FX	C1	25	1	C1–F4 = Perf FX
Frame Drum 8in Iran	C1	25	4	C1–F1 Open thumb, Edge 1, Edge 2, God tone; G1–E3 = Wirbel; F3–F4 = Perf FX
Frame Drum 10in Iran	C1	40	4	C1–F1 = Open thumb, Edge, Rim, God tone; G1–D5 = Wirbel; E5–G6 = Perf FX
Frame Drum 12in Egypt	C1	43	4	C1–A1 Open thumb, Edge 1, Edge 2, Edge Flam, Open Flam, God tone; B1–E4 = Fingerwirbel; F4–C7 = Perf FX
Gourd Drum	C1	38	4	C1–A1 = tiefe Schläge; B1–G2 = hohe Schläge; A2–B4 = Perf 140 bpm; C5–C#6 Perf 149 bpm (Perfs 149 bpm, verwenden Sie eine Kombination aus weißen und schwarzen Tasten)

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Madal Mickey	C1	6	8	C1–E1 = C# center, C# Rim, C# gedämpft; F1–A1 = Bb center, Bb Rim, Bb gedämpft
Medales	C1	8	4	C1–F1 = Offen, Rim, Flam, Slap; G1–C2 = Wirbel <i>p, mp, mf, f</i>
Nepalese Madal	C1	8	4	C1–C2 = Offen, Rim, tief zu hoch, hoch zu tief, tief offen, hoch offen, hoch gedämpft, gedämpft
New Guinea Drum	C1	18	1	C1 = tiefer Schlag, hoher Schlag; E1–B2 = kurzes Kratzen; C3–F3 = langes Kratzen
Ngara	C1	18	4	C1–C2 = itiefer Bass, Bass, Edge; Hoher bass, Center, Edge; Hohes center, Hoher Flam; D2–E2 = Hoch gepitchter Schlag; F2–F3 = Wirbel
Olympic Mini Drums	C1	15	4	C1– G1= Offen A, B, C, D, E; C2–G2 = Wirbel A, B, C, D, E; C3–G3 = Perf
Phakwajaj	C1	10	8	C1–D2 = Schläge; E2 = Wirbel
Quijada	C1	29	8	C1–F1 = Bass Schlag, Rep, Slide, Flam; G1–F2 = Offen off-center LH, RH, Rep, Rim LH, Rim RH, Slap, Flam; G2–F3 = Center Slap LH, RH, gedämpft LH, RH, Flam; gedämpft Off-center gedämpft LH, RH; G3 = Finger Wirbel Rim; A3 = Maschinepistolen-Wirbel; B3 = Mail scrape shot; C4–C5 = Kratzen; D5–C6 = Slides
Remo 10in Djembe Fiberskin	C1	36	4	C1–F2 = Thumb offen, Thumb note bend, Flam, Flam note bend, Thumb, Slap center, Palm center, vor und zurück, Finger 1, Finger 2, Finger edge; G2–B2 = Jungle down, Jingle up, Palm Wirbel; C3–D3 = Jingle runter; E3–F3 = Jingle rauf; G3–C4 = Finger Wirbel
Remo 10in Pandero Skindeep Ultra-tech	C1	22	4	C1–D2 = Offen, Jingle offen, Edge, Jingle Rim; gedämpft, Center thumb, Center Slap, Jingle thumb, Jingle Slap; E2–E3 = Wirbel jingle; F3–F4 = Wirbel offen; G4–D5 = Wirbel schnell; E5–F6 = Wirbel Slap; G6–C7 = Wirbel Slap kurz

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Remo 12in Italian Tambourine	C1	43	4	C1–D2 = Offen, Jingle offen, Edge, Jingle Rim; gedämpft, Center thumb, Center Slap, Jingle thumb, Jingle Slap; E2–E3 = Wirbel jingle; F3–F4 = Wirbel offen; G4–D5 = Wirbel schnell; E5–F6 = Wirbel Slap; G6–C7 = Wirbel Slap kurz
Remo 9in Dumbek Skindeep	C1	11	4	C1–C2 = Bass Schlag, Offen off-center LH, Flam, Offen Slap LH, Rim LH, Slap Flam, gedämpft center LH, gedämpft off-center LH; D2–E2 = Finger Wirbel Rim; F2 = Rough Wirbel
Remo Repanique	C1	43	4	C1–C2 = Offen, Slap, Off-center, Edge, Rim loud, Rim soft, Buzz, Buzz off-center; D2–G2 = Hand Wirbel;
South Indian Kohl	C1	35	4	C1–C2 = Bass, Rim, Doppelt, Doppelte Hände, Offen RH 1, RH 2, Slap RH, gedämpft; D2–D3 = Wirbel; E3–D4 = Perf 120 bpm; E4 = Perf FX; C7–F8 = gedämpfte Finger releases
Tabla Guru	C1	38	8	C1–C2 = E Offen, E gedämpft, E gedämpft Slap bend up, E Rim, E Rim doppelt, E Schlag doppelt; B1–C1 = E gedämpft Slap; D2–C3 = A Offen, A Rim, A Rim harmonic, A Rim doppelt, A Center doppelt, A Center gedämpft, A Rim gedämpft; D3–D4 = A Hand switch; E4–E5 = C# Offen, C# Doppelt, C# Rim, C# Rim harmonic, C# Rim doppelt, C# gedämpft Rim, C# gedämpft center, C# gedämpft center doppelt; F5–E6 = C# Hand switch
Talking Drum	C1	25	4	C1–C2 = tiefer Schlag, tiefer Slap gedämpft, Mittlerer Schlag, Hoher Schlag, Hoher Slap gedämpft, Drum shell, Drum bend up, Drum bend down; D2–G2 = Drum squeeze, A2 = Drum un-squeeze; B2–D4 = Wirbel; E4–F4 = Perf FX
Tambourine with Stick	C1	3	4	C1–E1 = Stick back, Stick front, Stick grace notes

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Tan Tan	C1	22	4	C1–D2 = Offen, Bass side, gedämpft center, Slap, Palm, vor und zurück, Finger, Shell mit Daumen, Shell mit Fingerspitze; E2–C3 = Perf kurz; D3–C4 = Perf lang
Tarang	C1	26	4	Progressiv ansteigende Oktave in jeweils 4 Gruppen: C1–A1 = Offen1, Offen2, Rim, Flam, gedämpft, Wirbel; C2–F2 = Offen, Rim, gedämpft, Wirbel; C3–G3 = Offen, Rim, Flam, gedämpft, Wirbel; C4–G4 = Offen, Rim, Flam, gedämpft, Wirbel; C5–A5 = Perf
Tri Bongo Cuba	C0	22	4	C0–A0 = Offen RH1, Offen RH2, Bass Side, gedämpft beide Hände, Flam schnell, Wirbel; B1–G1 = Offen1, Offen2, Slap1, Slap2, Slap RH, Wirbel; A1 = Wirbel; B1 = Perf FX; C2–C3 = Kratzer
Udu India	C1	35	1	C1–B1 = Offener Schlag; C2–B2 = Shell Schlag; C3–B3 = Shell Schlag gedämpft; C4–B4 = Flam; C5–B5 = Pitch Bend
Udu Large Ghana	C1	40	1	C1–A1 = Offen; B1–A2 = Shell Schlag; B2–A3 = Shell gedämpft; B3–A4 = Shell Flam; B4–F5 = Bend; G5–C6 = Bend kurz; D6–G6 = kurzer Wirbel;
Udu Large Ghana RR	C1	7	6	C1 = Offen; D1 = Bend; E1 = Bend kurz; F1 = Shell; G1 = gedämpfte Shell; A1 = Flam shell; B1 = kurzer Wirbel
Udu Pakistan	C1	43	1	C1–F1 = Offen; G1–C2 = Shell; D2–B2 = Shell gedämpft; C3–A3 = Hoch offen; B3–A4 = Hohe Shell; B4–F5 = Hoch gedämpft; G5–F6 = Bend; G6–C7 = Schlag mit Bend

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Taiko Familie

14in and 16in Shime Daiko Japan	C1	32	8	C1–F1 = Tief: Center, Center doppelt, Rim, Rim doppelt; G1–A1 = Tief Rim Flam; B1–C2 = Tief Buzz Wirbel; D2–G2 = Hoch: Center, Center doppelt, Rim, Rim doppelt; A2–B2 = Hoch Rim Flam; C3–D3 = Hoch Buzz Wirbel; E3–A3 = Ensemble: tiefe Schläge, Tiefe Rim, hohe Schläge, hohe Rim; B3–B4 = Anschlagsensitive Wirbel; C5–D5 Wirbel; E5–F5 = Perf
20in Okedo	C1	13	4	C1–E1 = Schläge LH, RH, Flam; F1–A2 = verschiedene Wirbel: kurz, lang, und crescendo
26in Okedo Daiko	C1	16	4	C1–D2 = Schlag LH, RH, Flam, Wirbel Schlag, Rim LH, RH, Rim Flam, Rim Flam doppelt, Rim kurz Wirbel; E2–D3 = Crescendo Wirbel
36in Nagado Head A	C1	27	8	C1–B1 = Ensemble Schlag, Flam, Schlag, Buzz Wirbel, Ensemble Rim, Rim, Wirbel; C2–F2 = Wirbel; G2–D3 = Crescendo Wirbel; E3–A4 = Ensemble Kratzen
36in Nagado Head B	C1	21	8	C1–A1 = Ensemble Schlag, Flam, Schlag, Buzz Wirbel, Ensemble Rim, Stick Rim; B1–A2 = Crescendo Wirbel; B2–B3 = Ensemble Kratzen
44in Hira Daiko	C1	36	4	C1–F2 = Center LH, RH, Flam, Off-center LH, RH, Off-center Flam, Rim LH, RH, Rim Flam, Rim Flam doppelt, Rim Wirbel; G2–C6 = Verschiedene Wirbel

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

46in 800 lb Nagado Daiko	C1	36	4	C1-E2 = Hammerschläge, Center-Schlag, Edge Flam, Center Flam, Edge, Ensemble Schlag, Bambusstick Schlag, Buzz Wirbel, Ensemble Rim, Stick Rim; F2-G2 = Hammer Wirbel lang, Stick Wirbel lang; A2-D3 = Mallet Wirbel crescendo; E3-B3 = Stick Wirbel crescendo; C4 = Perf am Rim; D4-C6 = Ensemble Kratzen
48in Hira Daiko	C1	33	8	C1-C2 = Mallet Schlag, Edge, Edge Flam, Center, Center Flam, Ensemble Schlag, Ensemble Rim, Stick Rim; D2-E2 = Hammer Wirbel lang, Stick Wirbel lang; F2-G2 = Wirbel decrescendo; A2-C3 = Hammer crescendo; D3-G3 = Wirbel crescendo kurz; A3-C4 = Wirbel crescendo lang; D4 = Wirbel decrescendo; E4-F4 = Hammer crescendo; G4-C5 = Kurze Kratzer; D4-G5 = Wirbel crescendo lang
60in Hira Daiko	C1	33	8	C1-C2 = Hammer Schlag, Edge, Center, Center Flam, Edge Flam, Ensemble Schlag, Ensemble Rimshot, Stick Rim; D2-E2 = Hammer lang, Stick Wirbel lang; F2-G2 = Wirbel decrescendo; A2-C3 = Hammer crescendo; D3-G3 = Wirbel crescendo kurz; A3-C4 = Wirbel crescendo lang; D4 = Wirbel decrescendo; E4-F4 = Mallet crescendo; G4-C5 = Kurze Kratzer; D5-G5 = Lange Kratzer
Remo 28in Odaiko	C1	3	2	C1-E1 = Schläge
Remo 32in Nagado Odaiko	C1	16	4	C1-D2 = Center Schlag LH, RH, Center Flam, Kurz Wirbel, Rim LH, RH, Rim Flam, Rim Flam doppelt, Rom Wirbel kurz; E2-A2 = Crescendo Wirbel; B2-D3 = Crescendo Rim Wirbel

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Remo Shime Daiko 14in	C1	12	4	C1–E2 = Center LH, RH, Center Flam, Edge LH, RH, Edge Flam, Rim LH, RH, Rim Flam, Kurze Wirbel; F2–G2 = Crescendo Wirbel
Shime Daiko 14in	C1	14	4	C1–E2 = Center LH, RH, Center Flam, Edge LH, RH, Edge Flam, Kurze Wirbel, Rim LH, RH, Rim Flam; F2–B2 = Wirbel
Shime Daiko 15in Mickey Custom	C1	9	4	C1–B1 = Center LH, RH, Center Flam, Edge LH, RH, Edge Flam, Kurze Wirbel; C2–D2 = Crescendo Wirbel
Shime Daiko Ensemble	C1	3	4	C1–E1 = Schläge
Shime Daiko Metal	C1	12	4	C1–E2 = Center LH, RH, Center Flam, Edge LH, RH, Edge Flam, Rim LH, RH, Rim Flam, Kurze Wirbel; F2–G2 = Crescendo Wirbel

Holz

African Wooden Cowbell	C1	6	3	C1 = Schlag; D1–A1 = Perf
Angklungs	C1	20	4	C1–D3 = Schläge; E3, B3, E4, B4 = Perf
Balaphone Hits	A2	*42	4	A2–D6 = Schläge über eine chromatische 3 ½ Oktavenskala
Balaphone Flams	A2	*42	1	A2–D6 = Flams für die gleichen Töne wie davor
Balaphone Roll DXF	A2	*42	1	A2–D6 = Wirbel für die gleichen Töne wie davor
Balaphone KS C0–D0	A2	*42	1	A2–D6 = 3-Wege KeySwitches der 3 darüber liegenden Patches: C0 = Schlag, C#0 = Flam, D0 = Wirbel
Gourd Marimba	A0	*30	1	A0–D3 = Schläge über eine chromatische 2 ½ Oktavenskala

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Japanese Blocks and Slapsticks	C1	16	2,3	C1-E1 = Schläge auf japanische Shinto Blöcke (RRx3); G1-F2 = Japanische Shinto - Blöcke Perf; C3 = Japanische große Slapsticks; E3 = Japanische große Slapsticks Perf; C4 = Schlag auf Japanischen Tempelblock (RRx2); D4 = Tempelblock kurz; E4 = Tempelblock Perf
Log Drum	C1	4	1	C1-F1 = Schläge
Redwood Tree	C1	*54	1	C1-A#1 = Weiche Schläge; B1-G4 = Medium Schläge; G#4-F5 = Laute Schläge
Redwood Tree Perf FX	C1	*39	1	C1-D4 = Perf und FX
Stomping Tubes	C1	12	1	C1-G2 = Schläge
Stomping Tubes _pitched	G1	*13	1	G1-G2 = Schläge, gestimmt auf eine chromatische 1 Oktavenskala
Thailand Frogs	C1	43	1	C1-F4 = Tief-gepitchte Kratzer auf hölzernen „Fröschen“; G4-C7 = Hoch-gepitchte Kratzer
Tongue Drum	C1	26	2	C1-A1 = Schläge; C2-A2 = Mutes; C3-B4 = Perf
Wood Slit Gong and Cowbell	C1	35	3	C1-F1 = Slit gong: Lang tief, Lang hoch, Kurz tief, Kurz hoch; G1-A1 = Slit gong perf; C2-B2 = Schläge auf hölzerne Kuhglocke; C3-C6 = Hölzerne Kuhglocke Perf
Yambu	C1	13	4	C1-G1 = Bass rechts, Edge rechts, Flam, Slap links, Slap rechts; C2-C3 = Wirbel

Das „Mickey Hart Live Loops“ Verzeichnis

Die .ewi Dateien in diesem Verzeichnis unterscheiden sich von den einzelnen Instrumentendateien in den anderen Verzeichnissen. Hier finden Sie die aufgenommenen Schnipsel der Multi-Instrumenten-Sessions aus dem EastWest Studio 1. Jeder der spielbaren Töne in diesen Dateien ist eine andere Stelle der Session, so aufgeteilt, dass sie in beliebiger Reihenfolge wieder zusammengesetzt werden und Ihren Bedürfnissen angepasst werden können.

Alle Schnipsel in einer Datei sind im selben Tempo aufgenommen, so dass Sie ein konstantes Tempo beibehalten, wenn Sie sie für ein Stück zusammensetzen. Beachten Sie bitte, dass Sie sicherstellen müssen, dass die Beats von einem

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Schnipsel synchron in den Beat eines anderen übergehen. Und Sie werden feststellen, dass es manchmal effektiver ist, von einem Schnipsel in den nächsten überzugehen, bevor der erste endet. Dadurch haben Sie noch mehr Variationsmöglichkeiten. Eine oder mehrere MIDI-Noten müssen einen als Ende gedachten Schnipsel spielen, um zu einem vollständigen Ende zu kommen.

Die Loops sind in PLAY Tempo-synchronisiert. Wenn es als Plug-In in einem Sequenzer läuft, laufen die Loops im eingestellten Tempo der DAW. Wenn PLAY für sich allein läuft, laufen die Loops in dem Tempo, das Sie in den Advanced Properties für jedes Instrument eingestellt haben. Die Loops wurden mit einem bestimmten Tempo aufgenommen und Sie bekommen das beste Ergebnis, wenn Sie nahe am Tempo, den Sie im Dateinamen finden, bleiben. Je mehr Sie das Tempo in PLAY dehnen oder stauchen, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich die Klangqualität verschlechtert.

Keiner dieser Patches verwendet Round Robin Techniken, Sie können sich daher auf eine verlässliche und reproduzierbare Wiedergabe verlassen, wenn Sie die Schnipsel abspielen.

Die folgende Tabelle listet die 23 Dateien mit dem jeweiligen Tempo und der Anzahl der Schnipsel, die hier zugeordnet wurden, auf. Alle Dateien verwenden C1 (MIDI Note 60, 2 Oktaven unterhalb des mittleren C) als die tiefste spielbare Note.

MICHEY HART LIVE LOOPS		
6 Minutes in Tibet	100 bpm	30
Acapulco	115 bpm	42
Acapulco Again	115 bpm	20
Beast Feast	150 bpm	30
Cave Racer	120 bpm	32
Crow Flies North	120 bpm	30
Drunken Spoons	95 bpm	10
Fantasy Bird	120 bpm	42
Guru Chant	100 bpm	42
House On Fire	90 bpm	42
Jolly Witch Doctor	115 bpm	42
Kongs Henchmen	105 bpm	38
Log Jamma	115 bpm	42
Monasterista	100 bpm	42
Monte Carlo	90 bpm	42
Poison Darts R Us	100 bpm	42
Red Frog Green Frog	120 bpm	42
Roman Guild	90 bpm	42

QUANTUM LEAP STORMDRUM 3 VIRTUELLES INSTRUMENT

Sambastique	100 bpm	40
The Lion and The Grasshopper	100 bpm	42
Torture Brigades	90 bpm	23
Undiscovered Country	120 bpm	42
Undiscovered Enemy	120 bpm	42

Abkürzungen in Dateinamen

Die Namen der Instrumente wurden manchmal verkürzt, um besser in die Browserliste zu passen. Die folgende Tabelle bietet eine Möglichkeit zum Nachschlagen der unbekanntenen Abkürzungen, bis Sie mit damit vertraut geworden sind.

Abkürzungen in den Instrumentennamen und Beschreibungen

bpm	Beats per minute
ft	Foot (ungefähr 30cm)
FX	Effekte (Spezielle Effekte, die über die traditionellen Klänge eines Instrumentes hinausgehen)
in	Inch (ungefähr (2,5 cm)
KS	KeySwitch (weitere Infos zu KeySwitches finden Sie im PLAY Handbuch)
NSL	„Not So Loud“: Remo-Trommeln mit weniger Resonanz und mehr Anschlag
lb	Pound (800 lb = 360 kg)
LH, RH	Linke Hand, rechte Hand
Perf	Performances
RR	Round Robin
w	with (mit)



Perkussionist Greg Ellis umgeben von vielen SD3 Instrumenten im EastWest Studio 1.



Das SD3 Aufnahmeteam: Greg Ellis, Ken Sluiter, Mickey Hart, Nick Phoenix, Chalo Eduardo, Ben Jonas, Jeremy Miller.

Die 5 Mikrofonpositionen

Quantum Leap Stormdrum 3 wurde im EastWest Studio 1 aufgenommen, das mit der besten und neuesten Technologie für digitale Aufnahmen ausgestattet ist. Das Equipment enthält eine Vielzahl von Mikrofonen, die eingesetzt wurden, um gleichzeitig den Klang jedes Instrumentes aus verschiedenen Richtungen aufzuzeichnen und so wurde konsequent für alle Instrumente in dieser Sammlung verfahren. Hier sind die Beschreibungen der 5 Mikrofonpositionen aus den Aufnahme sessions:

Close: Ein Satz von 8 Mikrofonen (Neumann und Sennheiser) in einem Array, um ein vollständiges Bild der einzelnen Instrumente einzufangen, einschließlich dem natürlichen Anschlag und Ausklang und möglichst trocken.

Mid: Ein „mid tree“ von Mikrofonen, ungefähr 4,5 m von den Instrumenten entfernt.

HiFi: Ein super-sauberer moderner Hi-Fi Signalweg für eine schnelle Reaktion und einen klaren Raumklang. Diese Mikrofone wurden auch 4,5m von den Instrumenten entfernt aufgestellt, aber etwas breiter als die Mid-Mikrofone.

Main: Ein „Decca Tree“ von Neumann M50 Mikrofonen, 6 - 7,5m entfernt von den Instrumenten.

Vintage: Ein vintage Signalpfad mit RCA Bändchenmikrofonen, 7,5m entfernt von den Instrumenten.

In der PLAY Benutzeroberfläche können Sie diese verschiedenen Mikrofonpositionen zusammenmischen, gerade so wie Sie sie benötigen.

EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

Es gelten die Lizenzbedingungen aus dem Originaldokument.